

СТРАНА ИГР

#07
[136]
АПРЕЛЬ
2003

ЗАДОРНОЕ ВЕСЕННЕЕ ОБОСТРЕНИЕ



MASTER OF ORION III ★

ШИРЕ ВСЕЛЕННОЙ ГОРЕ МОЕ

STAR WARS GALAXIES ★

БЕГИ, ЛЮК, БЕГИ!

PRAETORIANS ★

ВЕРТЕЛИ МЫ ЭТОТ РИМ!

ФАБРИКА СЛУХОВ ★

ЛОЖЬ, ГАЛДЕЖ И ПРОВОКАЦИЯ

БЛИЦКРИГ



(game)land

ISSN 1609-1035



СЕНСАЦИЯ! БЕСПЛАТНОЕ СКАНДАЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «СИ БУЛЬВАР» – ВНУТРИ ЖУРНАЛА С ДИСКОМ!!



**Тарифные планы для тех, кому
нужна качественная связь в сочетании
с разумными затратами**

Оптима День

- Тариф для тех, кто делает большинство звонков в дневное время.
- 2 «Любимых номера» включены в абонентскую плату.
- Низкая стоимость исходящих звонков внутри сети.

Оптима Вечер

- Тариф для тех, кто преимущественно общается в вечернее время.
- Скидка 50% на звонки с 20.00 до 8.00 ежедневно.
- 1 «Любимый номер» включен в абонентскую плату.

Оптима Универсал

- Тариф для тех, кто делает большинство звонков на городские телефоны.
- Городские звонки по цене внутрисетевых.
- Скидка 50% на звонки с 20.00 до 8.00 ежедневно.

Оптима Плюс

- Тарифы без абонентской платы с предоплаченными минутами.

МТС. ОПТИМА соответствовать уровню

Основные преимущества:

- Скидка 50% на местные и внутрисетевые звонки с 20.00 до 08.00.
- Детализированный отчет по балансу — 0 у.е.
- Входящие вызовы с телефонов МТС — 0 у.е.
- Низкая стоимость звонков на «Любимые номера».
- Возможность подключить 3 «Любимых номера».
- Скидка 50% на местные и внутрисетевые звонки в выходные дни круглосуточно (при наличии услуги «Выходной день»).
- Звонки в область по цене городских звонков по дневному тарифу.



Журнал зарегистрирован в министерстве
по делам печати, телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций ГИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№7(136) апрель 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев yuri@gameland.ru
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru
Александр Шербаков sherba@gameland.ru
Валерий Корнеев valkom@gameland.ru
Александр Глаголев glagol@gameland.ru
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru
Михаил Разумкин razum@gameland.ru
Сергей Долинский dolser@gameland.ru
Юлия Барковская julya@gameland.ru
Эммануил Эдх emk@gameland.ru

главный редактор
зам. глав. редактора
зам. глав. редактора
зам. глав. редактора
лит. редактор
редактор
бильдредактор
редактор «Онлайн»
корректор
корреспондент в США

CD

Юрий Воронов yoron@gameland.ru
Святослав Торик torick@gameland.ru

главный редактор
редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1C], Александр Гурин [1C],
Сергей Орловский [Нивал], Дмитрий Архипов [Акелла],
Ирина Миражи [Руссобит-М], Сергей Амирджанов [Софт Клаб],
Сергей Лянге [(game)land], Сергей Долинский [(game)land]

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru

арт-директор
дизайнер

КАК СВЯЗТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Глазовская, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru
Константин Говорун wren@gameland.ru
Иван Солякин ivan@gameland.ru

руководитель отдела
редактор
WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru
Ольга Баскова olga@gameland.ru
Виктория Крымова vika@gameland.ru
Борис Рубин rubin@gameland.ru
Ольга Емельянцева olgaem@gameland.ru

руководитель отдела
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

РАСПРОСТРАНЕНИЕ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Алексей Попов popov@gameland.ru
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru
Яна Губарь yana@gameland.ru

руководитель отдела
менеджер
менеджер
менеджер
PR-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян erwand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов boris@gameland.ru

учредитель и издатель
директор
финансовый директор

PUBLISHER

Game Land Company
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru

publisher
director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 70 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принесим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



ОБЗОР

MARK OF KRI OT SAN DIEGO STUDIOS, В ОТЛИЧИЕ ОТ СХОЖИХ ПРОЕКТОВ,
ЛИШЕНЫ АПЕЛЛЯЦИЙ К ДЕТСКОЙ АУДИТОРИИ: УРОВЕНЬ НАСИЛИЯ ЗДЕСЬ
ПРЕВЫШАЕТ НОРМЫ, ПРИИНЯТЫЕ В ПЛАТФОРМЕРАХ /58

ПОСТЕРЫ



80
82

ОНЛАЙН

Программы-читалки
Игровые форумы

84
86

КИБЕРСПОРТ

Словарик киберспортсмена
Дисциплина WCG – FIFA Football 2003

88
100
104
106

ТАКТИКА & КОДЫ

Блицкриг
Unreal II: The Awakening
Тайна Наутилуса
Коды

108

ЖЕЛЕЗО

Тест 15-дюймовых LCD-мониторов

118
120
128
130
132

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Ретро/Эмуляторы
Банзай!
Игровой гид
Обратная связь
Содержание CD



FINAL FANTASY ORIGINS

Ожившие призра-
ки тревожной
юности.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«АТЛАНТИК КОМПЬЮТЕРС»	15, 23, 27, 43, 61, 65, 69, 71, 73, 85, 91, 101, 105, 107, 109, 117 «МЕДИА-2000»	53	«МЕДИАХАУС»	E-SHOP	115	САЙТ PSYSERVICE.RU
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА ВИКТОРИЯ»	19, 63, 95, 103, 121	5, 76-77	«БЕНQ»	NETLAND	126	ЖУРНАЛ MC
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	37	82	«БЕНQ»	«ПОЛИГОН»	127	«БУКА»
01	«МТС»	45, 59	83	«МАГНАМЕДИА»	95	131	«ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА»
07, 08, 09, 12, 13	«АКЕЛЛА»	47	85	VELLOD IMPEX LTD	99	135	ULTRA
11, 57, 87	«РУССОБИТ-М»	49	99	«МДМ-КИНО»	VGW	136	«АБКП»
			111	«СВОЙ БИЗНЕС»	EXCLAND		«РЕД. ПОДПИСКА»

PC	
Age of Mythology	106
Age of Wonders II:	
The Wizard's Throne	106
Anarchy Online:	
The Noturn Wars	10
Aquanox 2: Revelation	106
Black & White II	10
Cold Zero: Последний отчет	66
Command and Conquer:	
Generals	106
Disciples II: Guardians of the	
Light	14
Disciples II: Servants of the	
Dark	14
Enclave II	6
EVE: The Second Genesis	10
Freelancer	106
Ground Control 2: Operation	
Exodus	40
Heroes of Might and Magic IV	
Winds of War	62
Judge Dredd vs. Judge Death	48
Master of Orion III	50
Men of Valor: Vietnam	46
No One Lives Forever	106
O.R.B.: Off-World	
Resource Base	106
One Must Fall: Battlegrounds	10
Praetorians	54
Prince of Persia:	
The Sands of Time	6
Smash Up Derby	72
Soldier of Fortune II:	
Double Helix	106
Star Wars Galaxies:	
An Empire Divided	32
SWAT: Urban Justice	10
The Movies	10
Tom Clancy's Splinter Cell	107
UFO: Aftermath	38
Unreal II: The Awakening	100
WarCraft III: The Frozen Throne	10
Warhammer 40K:	
Fire Warrior	48
Warlords IV: Heroes of Etheria	7
Warrior Kings: Battles	13
X2: The Threat	47
Блицкриг	24, 88
Большие Гонки 2: Трасса	72
Ил-2 Штурмовик:	
Забытые сражения	60
Тайна Наутилуса	104
Тони Крутони	73
PlayStation 2	
Aliens vs Predator: Extinction	48
Ape Escape 2	68
Capcom Fighting All-Stars:	
Code Breaker	4
Enclave II	6
Fallout: Brotherhood of Steel	6
Final Fantasy X-2	10
Futurama	46
Hunter: The Reckoning –	
Wayward	47
Judge Dredd vs. Judge Death	48
Mark of Kri	58
Moto GP 3	49
Onimusha 3	4
Onimusha Buraiden	4
Prince of Persia:	
The Sands of Time	6
Reservoir Dogs	4
Soul Calibur II	5
Star Ocean: Till the End of Time	4
Tenchu 3: Wrath of Heaven	106
Warhammer 40K:	
Fire Warrior	48
Wild Arms 3	70
X-Files: Resist or Serve	46
Xbox	
Aliens vs Predator: Extinction	48
Enclave II	6
Fallout: Brotherhood of Steel	6
Futurama	46
Godzilla: Destroy All Monsters	
Melee	49
Halo 2	4
Men of Valor: Vietnam	46
Otogi	44
Prince of Persia:	
The Sands of Time	6
Reservoir Dogs	4
Soul Calibur II	5
The Legend of Zelda:	
The Wind Waker	5
Tom Clancy's Splinter Cell	7
Game Boy Advance	
Mortal Kombat: Deadly Revenge	4
Tom Clancy's Splinter Cell	7
PS one	
Final Fantasy Origins	64
Dreamcast	
Confidential Mission	119
Dead or Alive 2	108
Death Crimson OX	119
House of The Dead 2	118
Silent Scope	118
Virtua Cop 2	118
На обложке:	
«Блицкриг» – едут, едут по Берлину наши казаки.	

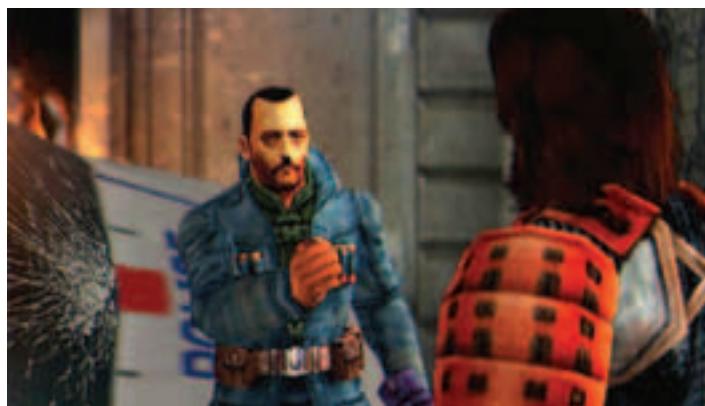
НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ONIMUSHA 3 С ЖАНОМ РЕНО В ГЛАВНОЙ РОЛИ!

Capcom продемонстрировала публике третью (на сей раз полностью трехмерную) часть Onimusha и сообщила некоторые подробности касательно этого проекта. В первую очередь, создается впечатление, что люди в Capcom (включая небезызвестных Flagship, занятых над сценарием) в массовом порядке стали вдохновляться Dino Stalker. Судите сами, доля безумия в Onimusha 3 потихоньку переходит все рамки дозволенного. Действие игры разворачивается в 2004 году в Париже, атакованном демонами. В это время просыпается Акети Саманосуке (Akechi Samanosuke), готовый еще раз сразиться с Нобунагой (Nobunaga). Причем в последний раз – Capcom заявляет, что Onimusha 3 самой начала должна была быть трилогией. Соответственно, эта часть будет последней. Правда, торговая марка Onimusha вряд ли куда-либо исчезнет. Зная Capcom, мы можем быть уверены, что под этим бэндом выйдет еще куча проектов. В том числе анонсированный одновременно с Onimusha 3 экшн/файтинг Onimusha Buraiden. В него в спешном порядке сольют всех ключевых персонажей из первых двух частей игры, добавят демонов и подадут к столу. Участвовать же в сече смогут до четырех бойцов одновременно.

Но все вышеизложенное меркнет по сравнению с несколькими абсолютно дикими выкрутасами, которые Capcom применила в Onimusha 3. Готовьтесь. Вторым персонажем игры станет француз Жак Бланк (Jacques Blanc), роль которого исполняет не нуждающийся в отдельном представлении Жан Рено. То есть для нового героя были позаимствованы внешность известного акте-



ра, а также его голос. Последнее, правда, только для французской версии игры. Соответственно, разработчики внедрили в Onimusha 3 и возможность управлять двумя героями. Поочереди и одновременно. Как это будет выглядеть, никто, правда, не рассказал. Но все это чревато тотальным безумием. Ведь Жак, кроме всего прочего, еще и пользуется огнестрельным оружием, что уже сейчас смотрится несколько своеобразно. Заметьте, что это не первоапрельская шутка. Можете проверить наш CD на предмет соответствующего ролика.

Любопытно, что режиссировать Onimusha 3 будет Такаси Ямадзаки (Takashi Yamazaki), работавший, в частности, над культовым в определенных кругах японским киноблокбастером Returner. В постановке же экшн-сцен занят Донни Ян (Donnie Yen), в послужном списке которого есть фильм Blade 2.

Дата выхода Onimusha 3 пока не установлена. Но раньше марта 2004 года на прилавках она вряд ли появится. Что касается Onimusha Buraiden, то в Японии ее релиз должен состояться уже в ноябре. ■

PAL-ВЕРСИЯ METROID PRIME ПОДВЕРГНЕТСЯ ИЗМЕНЕНИЯМ

Европейская версия Metroid Prime (которая появится в продаже к тому моменту, когда будете держать в руках этот журнал) должна содержать ряд изменений по сравнению с американским и японским релизами.

В игру включили изрядную долю озвучек и при повторном прохождении позволили проматывать cutscenes одним нажатием кнопки. Кроме того, немного изменился и уровень сложности. Врагов теперь сложнее уби-

вать – требуется большее количество выстрелов. При этом поврежденные противники будут оставлять после себя меньше патронов и аптечек. Насколько это скажется на Hard Mode пока что не известно. ■

КОРОТКО

► **KONAMI ПОДТВЕРИДА**, что в данный момент она готовит ремейк первого Metal Gear Solid для GameCube. Со стороны Nintendo над проектом также работает лично Сигеру Мицумото (Shigeru Miyamoto).

► **MIDWAY ОБЪЯВИЛА** о разработке сиквела Mortal Kombat: Deadly Alliance для Game Boy Advance. Игра будет носить название Mortal Kombat: Deadly Revenge и появится в продаже летом 2003 года.

КАК И СПЕДОВАЛО

ОЖИДАТЬ, Capcom не бросила Capcom Fighting All-Stars: Code Breaker, а продолжила подготовку PS2-версии игры. Благо изначально она разрабатывалась под PS-совместимую System 246.

► **ШИГЕРУ МИЯМОТО** (Shigeru Miyamoto) сообщил, что в разработке находятся новые части Donkey Kong, Mario Kart и Pokemon Stadium. Мицумото также заметил, что наработки из ранней демо-версии Legend of Zelda для GameCube (продемонстрированной на Spaceworld 2000) будут использованы в некоем новом проекте.

► **NAMCO ОБЪЯВИЛА** о разработке новых частей Tekken и Tales of... Последняя, скорее всего, окажется не чем иным, как проходящей по ведомству слухов Tales of Symphonia для GameCube.

► **NINTENDO РАССМАТРИВАЕТ** возможность портирования Star Fox 2 (так и не вышедшей в свое время на SNES) на Game Boy Advance.

► **ENIX ОТОЗВАЛА ТИРАЖ** Star Ocean: Till the End of Time, так как в игре обнаружен баг, заставляющий игру виснуть во время битв. Исправленная версия поступила к распространителям. Все, кто приобрел раннюю версию Star Ocean: Till the End of Time могут поменять ее на «очищенный» вариант.

► **BUNGIE СООБЩИЛА**, что Halo 2 для Xbox все-таки не выйдет в 2003 году.

БЕШЕНЫЕ ПСЫ ПРИХОДЯТ В ИГРОВОЙ МИР

Si Games получила от Artisan Entertainment права на разработку игр по мотивам культового фильма Квентина Тарантино Reservoir Dogs («Бешеные Псы»). Несмотря на то что картина появилась на экранах более десяти лет назад, SiG не без оснований рассчитывает на интерес публики к проекту. Жанровая принадлежность Reservoir Dogs пока что не выяснена, но на основе информации, что single

player будет достаточно четко следовать событиям, изложенным в фильме, можно сделать соответствующие выводы. Разработчики также обещают, что нам удастся поиграть за всех ключевых героев Reservoir Dogs. Более того, страждущим подкинут еще и недетскую multiplayer-составляющую. Дата релиза пока что не установлена. Платформы – PlayStation 2 и Xbox. ■

ХАКЕР'S STUFF X

ТОВАРЫ НА БУКВУ X

Футболки "Procedure Drinks":
темно-синяя/черная
\$13.99



\$17.99

Футболка "Хакер Inside":
красная



Футболка "Голубое
Окно Смерти Windows"
\$13.99



\$13.99

Коврик для мыши
"Опасно для жизни"

\$9.99



ВСЕ ЭТИ ФИШКИ ТЫ МОЖЕШЬ ЗАКАЗАТЬ
НА НАШЕМ САЙТЕ WWW.XAKER.RU,

ИЛИ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 928-0360, (095) 928-6089



СОФИТИЯ ВОЗВРАЩАЕТСЯ В SOUL CALIBUR

Namco решила порадовать поклонников Soul Calibur и объявила, что в домашних версиях второй части ее игры появятся еще два дополнительных персонажа, которых нет в варианте для игрового автомата. На сей раз речь идет не о героях со стороны (Спайдун, Линк, Хейхати), а о старых бойцах из первого Soul Calibur. А именно, о Seung Mina и Sophitia. Появление последней хоть и предсказуемо, но все

равно вызывает как бурю восторгов, так и крики о помощи. Пусть в Soul Calibur II и присутствует сестра (а фактически двойник) Sophitia – Кассандра – появление этого персонажа по инерции заставляет сжиматься сердце SC-профессионалов. Хотя бы по той простой причине, что в Soul Calibur Sophitia была ультимативным бойцом, с которым даже рядом не стоял якобы всесокрушающий Серрантес. ■



THE LEGEND OF ZELDA БЪЕТ РЕКОРДЫ

Как мы уже сообщали, The Legend of Zelda: The Wind Waker великолепно расходитя в Штатах по предварительным заказам. Теперь же появилась новая информация, касательно данного вопроса. The Legend of Zelda: The Wind Waker установила абсолютный рекорд по преордерам в крупнейшей сети Electronics Boutique. На момент написания этих строк зарезерви-

ровано 560 тысяч копий игры, что переврывает достижение мегахита Grand Theft Auto: Vice City. Конечно, ожидать, что The Wind Waker побьет по продажам Vice City, по меньшей мере, несерьезно, но, похоже, GameCube получил свой главный бестселлер. К моменту выхода журнала в Штатах игра уже окажется на прилавках (релиз назначен на 24 марта). ■

НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

FALLOUT ПЕРЕЕЗЖАЕТ НА ПРИСТАВКИ



Interplay анонсировала новую часть Fallout, создающуюся специально для PlayStation 2 и Xbox. Заметим, что игра называется Fallout: Brotherhood of Steel но при этом не является портированной Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, а абсолютно самостоятельным проектом. Пока что не ясно, какая команда занимается разработкой игры, а потому далеко идущие выводы сделать сложно. Впрочем, заметим, что приближении Fallout: Brotherhood of Steel выглядит достаточно невразумительно, несмотря на то что впервые в истории сериала она демонстрирует нам трехмерную графику. Что касается игрового процесса, то с этим элементом связано множество вопросов, на которые Interplay пока что не отвечает. Вскользь было замечено, что Fallout Tactics: Brotherhood of Steel оптимизирован под консоли. Но под этим компания подразумевает уклон в сторону экшна и увеличения процента битв. Впрочем, удивляться здесь нечему. Ну а сюжетная составляющая здесь весьма своеобразна. В том смысле, что действие будет разворачиваться вскоре после событий первого Fallout. Релиз Fallout: Brotherhood of Steel запланирован на осень 2003 года. ■

ПОКУПКИ...

Крупнейшая в мире компания, специализирующаяся на онлайновых играх, NCsoft Corporation, что из Сеула, купила сиэтлскую девелоперскую студию ArenaNet. Студия была основана в 2000 году тремя работниками Blizzard, трудившимися над играми серий WarCraft, StarCraft и Diablo. В настоящее время NCsoft работает над такими играми, как Trade Wars: Dark Millennium, City of Heroes и Lineage II: The Chaotic Chronicle. С приобретением новой студии имеет смысл ждать анонсов новых проектов.



КОРОТКО

► NINTENDO OF AMERICA

подтвердила информацию о том, что компания работает над преемником Game Boy Advance.

► ПО СООБЩЕНИЮ Microsoft,

количество подписчиков онлайн- службы Xbox Live достигло в Штатах 350 тысяч.

► ПО СЛУХАМ, RARE

в данный момент работает над Conker's Bad Fur Day Online для Xbox. Естественно, с поддержкой службы Xbox Live.

► ПЕЙПЛ DISNEY INTERACTIVE

теперь будет использоваться исключительно для проектов, ориентированных на детскую аудиторию. Tron 2.0 станет первым проектом, выпущенным под маркой Buena Vista Games.

► ДВА БЫВШИХ СОТРУДНИКА BLIZZARD

– Рон и Крис Миллары трудятся в составе Jaleco над проектом с жутковатым названием Goblin Commander: Unleash the Horde. Жанр – RTS. Выход ориентировано запланирован на конец текущего года. Конкретные платформы не названы, но известно, что игра, скорее всего, выйдет исключительно на приставках.

► SCANSOFT СООБЩИЛА, что Sony Computer Entertainment Japan использует ее developer's kit и систему распознавания речи в процессе разработки игры Operator's Side.

► STARBREEZE STUDIOS

разрабатывает Enclave II для всех современных игровых платформ – PlayStation 2, Xbox, GameCube и PC. Дата выхода пока не сообщается.

► WIZKIDS MEDIA

подписали сценариста и продюсера Дина Девлина (Independence Day, Godzilla, Stargate, The Patriot и др.) на сочинение сценария к фильму по мотивам вселенной MechWarrior. Картина должна быть завершена в течение ближайших двух лет.

► РЕЛИЗ RISE OF NATIONS

передвинулся на 20 мая.



НОВЫЙ PRINCE OF PERSIA В РАЗРАБОТКЕ!



Ubi Soft сообщила, что до конца 2003 года на приставках появится новая игра из серии Prince of Persia. Пункт назначения – все современные платформы, включая PC. По словам представителей компании, планирование проекта началось еще в 2001 году. Позже к работе над ним подключился и сам Джордан Мехнер (Jordan Mechner) – легендарный создатель «Принца». Игра

получила название Prince of Persia: The Sands of Time, а непосредственно ее разработкой занимается монреальская студия Ubi Soft, ответственная за Tom Clancy's Splinter Cell – одну из лучших игр конца 2002-начала 2003 года. В этом плане у нас есть некоторый повод для спокойствия и уверенности, что все пройдет удачно. И в конечном итоге Prince of Persia: The Sands of Time

не окажется такой посредственностью, как памятная Prince of Persia 3D. На данный момент Ubi Soft не показывает прессе скриншотов из игры и отдельывается лишь артвормом, а потому посмотреть, на что похожа новая Prince of Persia, не получается. Так что будем лишь надеяться, что альянс Мехнера и создателей Splinter Cell в конечном итоге себя оправдает. ■



SPLINTER CELL НА ПЛАТФОРМАХ NINTENDO

Ubi Soft объявила, что версия Tom Clancy's Splinter Cell для GameCube будет совместима с вариантом игры для Game Boy Advance. В частности, при подключении GBA дисплея устройства будет выполнять функцию мини-карты, а также работать как пульт дистанционного управления для некоторых компьютеров и видов ору-

жия (включая эксклюзивную GameCube'овскую Sticky Bomb). Кроме того, с помощью «старшей» GC-версии можно открыть пять дополнительных уровней для Splinter Cell на Game Boy Advance. В штатах обе игры появятся в продаже 27 мая. Владельцам европейского GameCube придется ждать релиза Splinter Cell до 5 июня. ■



НА РАДОСТЬ ТРАДИЦИОНАЛИСТАМ

Радость в домах фанов пошаговых Warlords – если все пойдет так, как запланировали Ubi Soft и Infinite Interactive, то к концу года выйдет Warlords IV: Heroes of Etheria. Ожидается новая система сражений, которая должна ускорить игровой процесс, трехмерная местность, постоянные герои, улучшенный AI, а также динамическая сингллеерная кампания с десятью

войющими сторонами и отсутствием заготовленных концовок. Правда, не очень понятно, что конкретно имеется в виду под последним пунктом. Лидер разработчиков Стив Фокнер считает, что фаны понравятся новые фичи. «Даже традиционалисты будут довольны», – это он про новую тактическую систему, которая «ускоряет стратегический компонент без уступок тактике». ■

ATI И NINTENDO ВОЗОБНОВЛЯЮТ СОТРУДНИЧЕСТВО

ATI Technologies подписала новый договор с Nintendo, по которому две компании займутся совместной разработкой технологий для дальнейшего использования в продукции Nintendo. Напомним, что ATI (один из крупнейших производителей видеокарт) относительно недавно уже сотрудничала с Nintendo – плодом этого сотрудничества является GameCube, для которого ATI создала графический процессор. В свете заявления японской компании о том, что она не собирается уходить с рынка консолей, а будет готовить к выходу новую приставку, можно смело сделать выводы, что за графической «железо» снова будет отвечать ATI. ■

Акелла

ТРИНАДЦАТЫЙ
ПОДВИГ
ГЕРАКЛА

re cdrom

Включить утюг в свиной питак? Связать раздвоение личности резинкой? Зарядить компьютерную сеть гриппом?! Это еще цветочки! А с чего все начались? Юный кутияна и двоенок Вовочка пришли в сумасшедший дом навестить свою «любимую» учительницу Марью Ивановну и в результате неизвестного катаклизма попали в Древнюю Грецию. Причем местные принцы его за молодого Геракла и без подвигов не отстанут...

■ Небезызвестный Вовочка в паре со своим внутренним голосом, кругу попавший на роль главного персонажа!

■ Юмор, который пропитано все – от персонажей до решений головоломок

■ Технология многослойных фонов, создающая ощущение полной трехмерности игры.

■ 40 локаций – от подземного царства Анда со своей линией метро «Стик» до древнегреческой подлодки!

■ 38 персонажей – сони олимпийца в полном составе, а также учительница Марья Ивановна и злобный Дед Мороз

© 2003 "Akella"
© 2003 "Spectre Studio"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
отличная продажа: (095)363-4814 тел.поддержка – qa@akella.com
представитель в Белоруссии – "Выдропечать" www.ip.minsk.by
представитель на Украине – "Мультигейм" www.multitrade.com.ua

Акелла

AIR STRIKE 3D OPERATION W.A.T.

КРЫЛАТАЯ МЯСОРУБКА

120%
ACTION!



УЖЕ В
ПРОДАЖЕ

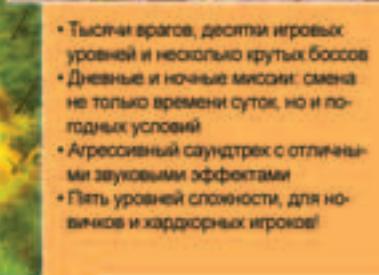


pc cdrom

Дроны в небе и на земле: свист пуль и раскаты шокирующих взрывов! Конец света? Нет - это летят Крылатая Мясорубка! Трехмерная скружающая среда, четыре вида камеры, а также бензинующиеся визуальные эффекты, словно сошедшие с экранов лучших голливудских блокбастеров. Зарядись адреналином в битвах с террором на просторах виртуального мира новой российской игры!



- Тысячи врагов, десятками игровых уровней и несколько крутых боссов
- Дневные и ночные миссии: смена не только времени суток, но и погодных условий
- Агрессивный саундтрек с отличными звуковыми эффектами
- Пять уровней сложности, для новичков и хардкорных игроков!



www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "NIO Games"

Все права защищены. Несанкционированное копирование предполагается
игры с доставкой www.akella.com
отличия продажи: (095)363-4814 тех.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Выделочник" www.vip.minsk.by
представитель на Украине - "Мультигейм" www.multigame.com.ua



TONY HAWK'S PRO SKATER ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

4 марта компания Sony Ericsson представила российской прессе ряд новых мобильных устройств, способных удовлетворить пожелания самого требовательного пользователя. Не спорим, такого рода анонсы не совсем традиционны для нашего журнала. Однако одной из особенностей новых аппаратов является их большая ориентация на геймеров, а это уже наша истощась. Наибольший интерес для нас представляет Sony Ericsson T310, обладающий полноцветным экраном, 32-тоновой полифонией и небольшим джойстиком. Главной фишкой этого телефона станет наличие специально адаптированной для мобильных телефонов Tony Hawk's Pro Skater 4, точнее трех уровней из игры.

Остальные уровни, равно как и 50 других игр можно будет скачать за символическую плату (3-8 евро) с сайтов <http://www.jamdatgames.com> или <http://www.morphungames.com>. Конечно, такие возможности не превратят ваш сотовый телефон в GBA, но красить нудные переезды в метро смогут гораздо эффективнее банальных «Реверси». Sony Ericsson T310 появится на рынке уже в апреле, а его стоимость должна находиться где-то в пределах \$250. Другими представленными устройствами стали два мобильных телефона класса hi-end T610 и Z1010, а так же HBM-30 – новейший музыкальный аксессуар с технологией Bluetooth. Подробнее о них читайте на www.sonyericsson.com.ru. ■



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- ИГРА
- 1 Command & Conquer: Generals
- 2 Tom Clancy's Splinter Cell
- 3 The Sims: Deluxe Edition
- 4 The Sims: Unleashed
- 5 Master of Orion 3
- 6 Praetorians
- 7 SimCity 4
- 8 Ultima Online: Age of Shadows
- 9 I.G.I. 2: Covert Strike
- 10 Unreal II: The Awakening

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- ИГРА
- 1 The Getaway
- 2 Tenchu: Wrath of Heaven
- 3 The Sims
- 4 Grand Theft Auto: Vice City
- 5 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 6 FIFA Football 2003
- 7 Pacman World 2
- 8 Ratchet & Clank
- 9 Tiger Woods PGA Tour 2003
- 10 Lord of The Rings: The Two Towers

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- ИГРА
- 1 Resident Evil Zero
- 2 Sonic Mega Collection
- 3 Phantasy Star Online: Ep 1 & 2
- 4 Super Mario Sunshine
- 5 Rayman 3: Hoodlum Havoc
- 6 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 7 StarFox Adventures
- 8 Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- 9 Luigi's Mansion
- 10 Mario Party 4

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- ИГРА
- 1 Metal Gear Solid 2: Substance
- 2 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 3 Tom Clancy's Splinter Cell
- 4 Project Gotham Racing
- 5 Halo: Combat Evolved
- 6 Oddworld: Munch's Oddysee
- 7 Tom Clancy's Ghost Recon
- 8 FIFA Football 2003
- 9 Tiger Woods PGA Tour 2003
- 10 Toe Jam & Earl III: Mission to Earth

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА	► ИЗДАТЕЛЬ	► ПЛАТФОРМА
1 Shin Sangoku Musou 3	Koei	PS2
2 Star Ocean: Till the End of Time	Enix	PS2
3 Chaos Legion	Capcom	PS2
4 Kaido Battle	Genki	PS2
5 Rockman EXE Transmission	Capcom	GC
6 King of Colosseum Green: Noah X Zero-One	Spike	PS2
7 Dragon Ball Z: Budokai	Bandai	PS2
8 Final Fantasy Tactics Advance	Square	GBA
9 Sakura Taisen: Atsuki Chishion	Sega	PS2
10 Pokemon Sapphire	Nintendo	GBA

КОММЕНТАРИИ

Так как итоги хит-парада с участием Final Fantasy X-2 еще не подведены, пока что, балом правит Shin Sangoku Musou 3. Star Ocean: Till the End of Time, несмотря на фатальный баг, разошелся тиражом, превышающим 400 тысяч копий. Так что Enix придется напрячься очень сильно (см. соответствующую новость). Между тем в Японии стартовал Virtua Fighter 4 Evolution (также пока неучтенный) – в первый день продано более 50 тысяч экземпляров.

Apache AH-64 Air Assault

Атака

ОПЕРАЦИЯ «АНТИТЕРРОР»

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

pc cdrom

На территории одного из арабских государств обосновалась террористическая группировка, члены которой называют себя "Мученики Солнца". Оказалось, что эти фанатики обладают ядерным оружием... Решено было воздержаться от массированных атак. Уничтожением террористов должна заняться одна боевая единица – знаменитый вертолет AH-64 "Апач" с двумя пилотами на борту. Теперь от вас зависит судьба человечества!

RenderWare INTERACTIVE DESIGN

www.akella.com

© 2003 "Акелла"
© 2003 "Render Ware", © 2003 "Interactive Design"
Все права защищены. Несанкционированное воспроизведение
и/или продажа (0050563-4614) телефон - info@akella.com
представитель в Белоруссии - "Выдюжненчы" www.vydzhunchy.com
представитель на Украине - "Мультитрайд" www.multitrade.com.ua

НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

FINAL FANTASY X-3 МОЖНО НЕ ЖДАТЬ?

Final Fantasy X-2, поступившая в продажу в Японии 13 марта, в первый же день разошлась тиражом в 1.2 млн экземпляров. Всего же в распоряжение торговых точек поступило 1.8 млн копий игры. По традиции, уже с утра у магазинов начали выстраиваться очереди, а Square и Enix собрали мероприятие-презентацию с участием президентов обеих компаний. Еще до релиза Final Fantasy X-2 появилась информация, что сюжет игры немного заигрывает с чем-то

вроде альтернативной реальности, в результате чего по ходу действия нам встретятся персонажи-двойники Юны (девушку зовут Ленна) и Тидуса. Собственно, их вы можете видеть на прилагаемой к данной заметке иллюстрации. Дата выхода Final Fantasy X-2 в Европе пока что не установлена. Штатовский релиз запланирован на ноябрь. Касательно возможного продолжения FFX-2, продюсер игры Йосинори Китасе (Yoshinori Kitase), заметил, что его появление маловероятно. ■



КОРОТКО

► **FUNCOM ДАРИ** возможность владельцам отключенных аккаунтов Anarchy Online бесплатно играть в Anarchy Online: The Notum Wars в течение тридцати дней. «Мы чрезвычайно горды нашим продуктом и тем, что он привносит в игру, но обычный trial-режим дает представление только о самой Anarchy Online, а не The Notum Wars», - гордо сказал Трунд Ос, комментируя такое решение компании.

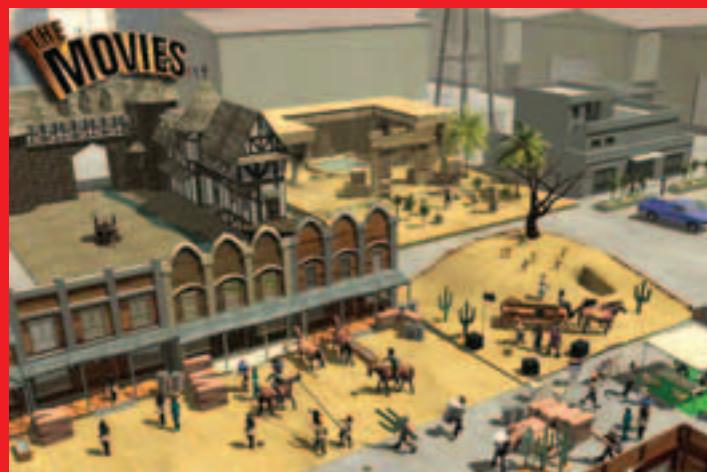
► **BLIZZARD ENTERTAINMENT** объявила о том, что армия бета-тестеров WarCraft III: The Frozen Throne увеличится еще на десять тысяч человек из числа тех, кто приспал свои заявки в феврале.

► **ELECTRONIC ARTS ПОДТВЕРДИЛА**, что именно эта компания будет издавать Black & White II от Lionhead Studios.



► **ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS** будет выпущена во втором квартале текущего года. Обещан новый уровень файтинга, девять роботов, пятьдесят пилотов и куча спецприемов.

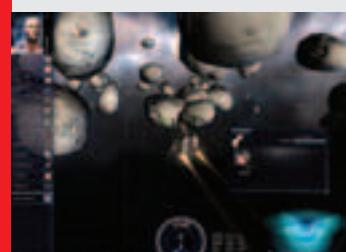
► **SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE** заменили дату выхода EVE: The Second Genesis. Сейчас она назначена на шестое мая.



БОЛЬШОЕ КИНО

Lionhead Studios подписали контракт с Activision, по которому последние становятся издателями очередной игры Питера Мулине The Movies, а также получают права на сиквелы и add-on'ы. Игра позволит геймерам создавать, холить и лепить собственные киностудии, начиная с 20-х годов, эпохи немого кино, и заканчивая отдаленным будущим. Игрокам подвластны как финансовые, так и творческие рычаги управления, а создание фильма можно контролировать от начала работы над сценарием вплоть до самой премьеры.

«Питер – несомненно, один из самых талантливых дизайнеров, а Lionhead – одна из немногих студий, у которых достаточно опыта и ресурсов для создания игры, которая претворит в жизнь мечты игроков об управлении собственной киностудией», – высказался по этому поводу исполнительный вице-президент Activision Worldwide Studios Ларри Голдберг. ■



Акустико-2

открытие

Безграничные просторы океана
ждут тебя!



Жанр:

трёхмерный экшен

В безграничном океане ты один на один
с умным и коварным врагом...

Он прячется от тебя, используя ландшафт,
он обходит тебя, пытаясь нанести удар сзади...

Будь умнее и быстрее его!

- карты размером 16 квадратных километров;
- захватывающий и необычный игровой процесс;

- эмоциональный и интригующий сюжет;
- большой простор для тактических действий;
- мощный искусственный интеллект.



© 2003 "Massive Development", © 2003 "РуссоБИТ-М". © 2003 "JoWooD Productions" Software AG .
Издатель "РуссоБИТ-М", e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru.
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90.

Акелла

RESTAURANT EMPIRE

Ресторанная империя



pc cdrom

Уникальный "The Sims" для настоящих турманов! Сначала - малозвестная забегаловка на уллу. Затем - сеть ресторанов. И, наконец, транснациональная компания по насыщению желудков голодных граждан. Кому нужен МакДональдс? Ведь уже есть вы - пронырливый император ресторанныго бизнеса! Лучший симулятор жизни обычновенных обжор...



- Великолепная, высоко-детализированная трёхмерная графика
- Продвиннутое управление персоналом: назначайте пожарников, охранников, десантников, офицеров, поваров...
- Удовлетворяйте все прихоти придирчивых клиентов!

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "Bright Software"
Все права защищены. Несанкционированное копирование проследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru

игровая продажа: (096)363-4614 тел. поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "БизнесПечать" www.ip.ink.ru
представитель на Украине - Мультигейм www.multigame.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1 Grand Theft Auto: Vice City	26
2 Lord of the Rings: The Two Towers	20
3 The Sims	16
4 Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	15
5 The Getaway	14
6 Devil May Cry (Platinum)	13
7 Jak and Daxter: The Precursor Legacy (Platinum)	11
8 Harry Potter & Chamber of Secrets	10
9 Need for Speed: Hot Pursuit 2	10
10 Mortal Kombat: Deadly Alliance	10

PC (BOX)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1 C&C: Generals	30
2 Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия)	20
3 SimCity 4	16
4 Гарри Поттер и Тайная комната (русская версия)	15
5 WarCraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	14
6 The Sims: Unleashed	14
7 The Sims: Deluxe Edition	12
8 Need for Speed: Hot Pursuit 2	11
9 Алиса Америкэн Макги	10,5
10 Half-Life Generation 3	10

PC (JEWEL)

► НАЗВАНИЕ

► ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

1 Ил-2: Штурмовик. Забытые сражения	42
2 Князь 2	21
3 Ядерный титбит	18
4 Мы были солдатами. Вьетнам 1965	15
5 Побег	13
6 Grand Theft Auto 3	13
7 Hard Truck: 18 стальных колес	12,5
8 Нина: Дневники спецагента	11,5
9 Конфликт: Буря в пустыне	10
10 Завоевание Америки	10

КОММЕНТАРИЙ

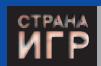


Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продаетя тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСПОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

- 1 И 1,5 – БЕГИТЕ КАК О ЧУМЫ!
- 2 И 2,5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
- 3 И 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
- 4 И 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
- 5 И 5,5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
- 6 И 6,5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
- 7 И 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ПУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
- 8 И 8,5 – ОТПИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
- 9 И 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
- 10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!



Акелла

SAVAGE SKIES

СИЖИЕ НЕБЕСА

iRock
GAMES

pc cdrom

Savage Skies возвращает игрока в очень древние времена, когда легенды о могучих драконах, грифонах и прочих сказочных, казалось бы, существах, были реальностью. Три воинственных клана склестнулись в смертельной битве за право управлять этими живыми боевыми машинами... Подчините грозное животное своей воле, почувствуйте биение его дикого сердца и обрушьтесь на спины врагов, подобно урагану!



- Более 27 уникальных миссий, по 9 в каждой компании за одну из трех враждующих сторон.
- Свыше 60 уникальных видов оружия
- 24 фэнтезийных создания под вашим полным контролем.
- Детализированная игровая среда, содержащая все, от сельской местности до густонаселенного города.
- Реалистичная смена времени суток и года!
- Сражайтесь вместе в режиме многопользовательской игры!

www.akella.com

© 2003 "Акелла"
© 2003 "iRock Games"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdgames.ru
заказы: (095)363-4614 тел. поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "ВидеоМагнит" www.videomagnit.by
представитель на Украине - "Мультигейм" www.multigame.com.ua



ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ [С 1 ПО 15 АПРЕЛЯ 2003 ГОДА]

PC	XBOX	GAMECUBE
1 ► 1914: THE GREAT WAR	1 ► MOTOR TREND'S LOTUS CHALLENGE	
1 ► AQUANOX 2: REVELATION	1 ► RED FACTION II	
1 ► BLITZKRIEG	1 ► LOOSE CANNON 1	
4 ► ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS	1 ► SX SUPERSTAR	
7 ► RED FACTION II	7 ► BARBARIAN	
8 ► TROPICO 2: PIRATE COVE	8 ► RLH: RUN LIKE HELL	
8 ► EMERGENCY 2	14 ► ROBOCOP	
9 ► GHOSTMASTER	15 ► GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS - MELEE	
14 ► STAR WARS GALAXIES	15 ► PHANTASY STAR ONLINE	
14 ► COLD ZERO	15 ► X2: WOLVERINE'S REVENGE	
14 ► GOTHIC II		
14 ► POSTAL 2		
15 ► HUMVEE ASSAULT		
15 ► X2: WOLVERINE'S REVENGE		
PLAYSTATION 2		
1 ► DEF JAM VENDETTA	1 ► RED FACTION II	
8 ► MIDNIGHT CLUB II	1 ► DEF JAM VENDETTA	
8 ► TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	8 ► BACKYARD BASEBALL	
15 ► GUNFIGHTER 2: JESSE JAMES	15 ► CITY RACER	
15 ► X2: WOLVERINE'S REVENGE	15 ► RALLY CHAMPIONSHIP	
15 ► SX SUPERSTAR	15 ► ARMY MEN: SARGE'S WAR	
	15 ► IKARUGA	
	15 ► X2: WOLVERINE'S REVENGE	

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ [С 1 ПО 15 АПРЕЛЯ 2003 ГОДА]

PC	XBOX	GAMECUBE
4 ► CHASER	11 ► MIDNIGHT CLUB II	
4 ► MIDNIGHT CLUB RACING 2	11 ► PRIMAL	
4 ► PARIS DAKAR RALLY	11 ► WAR OF THE MONSTERS	
4 ► PORT ROYALE	11 ► ZONE OF THE ENDERS - THE 2ND RUNNER	
4 ► POSTAL 2		
4 ► STRIKE FIGHTERS		
4 ► TOP GUN		
11 ► ANNO 1503 THE NEW WORLD	4 ► BATMAN: DARK TOMORROW	
11 ► BIG MUTHA TRUCKERS	4 ► THE SIMS	
11 ► COLD ZERO: THE LAST STAND	4 ► VEXX	
11 ► ENIGMA: RISING SUN	11 ► BARBARIAN	
11 ► FREELANCER	11 ► KUNG FU CHAOS	
11 ► RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE	11 ► PRO BEACH SOCCER	
	11 ► YAGER	
PLAYSTATION 2		
4 ► DEATH CRIMSON OX	4 ► MONSTERS INC. SCREAM ARENA	
4 ► PRIDE FC	4 ► RUGRATS ROYAL RANSOM	
4 ► RUGRATS - ROYAL RANSOM	4 ► THE SIMS	
4 ► STARSKY AND HUTCH	4 ► VEXX	
4 ► VEXX	11 ► BARBARIAN	
11 ► DEF JAM VENDETTA	11 ► BIG MUTHA TRUCKERS	
11 ► JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE (PLATINUM)	11 ► GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	
	11 ► SUMMONER: A GODDESS REBORN	

КОРОЛИ, ВОИНЫ И СРАЖЕНИЯ

Empire Interactive поделилась информацией касательно проекта Warrior Kings: Battles, который, как несложно догадаться, является не чем иным, как сиквелом к Warrior Kings от Black Cactus Games. Со временем первой части прошло больше сотни лет, все друг с другом снова разругались – а следовательно, игроку снова придется силой восстанавливать мир и разность на планете, начав с правителя мелкой провинции и закончив всемогущим императором. Как и в первой игре, изначальный выбор сторон фактически отсутствует, а игрок определяет свою принадлежность непосредственно в процессе игры путем разнообразных апгрейдов, и, разумеется, неприменимых. Также обещано более шестицати юнитов, тактические построения, битвы, отличные от соревнования на количественный состав армий, и экономика (куда уж без нее). Ради состоится уже в ближайшее время. ■

шим императором. Как и в первой игре, изначальный выбор сторон фактически отсутствует, а игрок определяет свою принадлежность непосредственно в процессе игры путем разнообразных апгрейдов, и, разумеется, неприменимых. Также обещано более шестицати юнитов, тактические построения, битвы, отличные от соревнования на количественный состав армий, и экономика (куда уж без нее). Ради состоится уже в ближайшее время. ■



НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ВМЕСТО ADD-ON'А ДВЕ ПОЛОВИНЫ

В мае и июне выйдут соответственно Disciples II: Guardians of the Light и Disciples II: Servants of the Dark. И то, и другое – expansion pack'и к Disciples II: Dark Prophecy, однако первый посвящен «хорошим» (Empire и

Mountain Clans), а второй – «плохим» (Undead Hordes и Legions). В каждом – по две полноценные кампании, генератор случайных карт, по 16 карт для skirmish (из них десять новых), обновленные музыка и графика. Расшире-

ния полностью совместимы друг с другом – то есть счастливые обладатели разных add-on'ов смогут без проблем играть друг против друга. Интересно, в следующей партии расширений будет уже четыре... ■



КОРОТКО

► LEGACY INTERACTIVE

работают над никак не названным пока сиквелом к Law & Order: Dead on the Money.

► SOUL REAVER 3 И COMMANDOS III

– это далеко не все, чем может похвастаться Eidos. Пока безымянная консольная игра по мотивам фильма The Italian Job и абсолютно новый проект Spanx для PS2 – достойная компания двум уже анонсированным тайтлам.

► SWAT: URBAN JUSTICE

в этом году не выйдет, сообщают представители Sierra. Однако проект не закрыт и работа над ним ведется, хотя подтверждения, что релиз запланирован на 2004 год, тоже нет.

► SQUARE ОБЪЯВИЛА о приеме на работу представителей самых разных профессий, непосредственно связанных с разработкой игр, однако никаких новых проектов пока не анонсировала. Ждем...

FLASHBACK

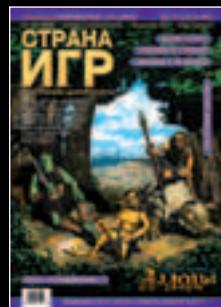
1
ГОД
НАЗАД



3
ГОДА
НАЗАД



5
ЛЕТ
НАЗАД



Седьмой номер за 2002 год нам вспоминается, прежде всего, как «тот самый», где был «Торжественный комплект». Сами понимаете, первое апреля, редакция старается придумать что-нибудь эдакое... И останавливается на давней мечте журналиста – шаблоне статьи. Подставляя название, пользуясь готовыми наработками – и вперед. Мы (конкретно – Перестукин и Щербаков) добавили к концепции памятный эпизод из Ильфа и Петрова и представили результат на суд читателей. А сразу после «Комплекта» (где мы клятвенно обятались не пользоваться такого рода схемами) мы залепили два обзора (под раздачу попали «Тактика Судьбы» и Tiger Woods PGA Tour Golf), нарочито состряпанных как раз по известному рецепту.. Удивительно, но не все читатели просекли фишку! До сих пор в это трудно поверить. Честное слово. Ну и, естественно, не могу не упомянуть об эпохальном ревью гениальной G-Surfers – оно появилось именно в первоапрельском номере. Эта игра за достаточно небольшой срок успела стать в редакции притчей во языщах – все благодаря неумеренно восторженным волкам автора этих строк. До сих пор, кстати, считающего игру из малоизвестной Blade Interactive одной из лучших футуристических гонок на свете. Ознакомьтесь при случае – может быть, даже проникнетесь. ■

Под обложкой, на которой красовался пухленький ангелочек из Messiah, скрывался, по крайней мере, один исторический материал. Повествующий, что интересно, о неслабом историческом событии – запуске PlayStation 2 в Японии. Нас всех интересовало, сможет ли PS2 взойти на трон игровой индустрии, повторив успех суперуспешной первой PS. И, несмотря на то, что уже за первые пару дней по рукам разошлось более 250 тысяч приставок, поводов для скептицизма было вполне полно. Пусть даже в глубине души все и понимали, что вряд ли кто-то в ближайшее время сможет тягаться с Sony. Буквально сразу за отчетом о японском launch наследницы славы «серого кардинала» читателя встречал подобный материал о готовящейся в недрах корпорации Microsoft амбициозной атаке на рынок видеоигр. Обратите внимание, тогда мы по инерции все еще искали название приставки, клич ее Xbox, а не Xbox (для нас, профессиональных игровых журналистов, такие вещи имеют принципиальное значение). По прошествии трех лет на это почему-то очень интересно обращать внимание. Как, впрочем, и на то, что когда-то GameCube проходил под рабочим названием Dolphin – именно так он и представлен в сравнительной таблице характеристик приставок нового поколения, вмонтированной в упомянутую статью. ■

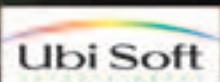
Да, именно весной 1998 года в продажу поступили «Аллоды». Забравшиеся на обложку «Страны Игр» и прописавшиеся в рубриках «Обзор» и «Тактика». Что было вполне логично. Сейчас мы можем долго обсуждать реальную ценность этого проекта. Но тогда, если вы помните, российские игроки порой стояли на углах, и проекту был обеспечен чуть ли не культовый статус. Заслужено или нет – говорить сейчас смысла не имеет. Впрочем, для меня в апрельской «Стране» был еще как минимум один материал повышенной исторической ценности. Можете удивляться, но это обзор Panzer Dragoon Saga (она же – Azel: Panzer Dragoon RPG) – великолепной игры, вышедшей под конец жизни Sega Saturn и в буквальном смысле пролетевшей мимо огромной аудитории, которая могла бы ее оценить и полюбить. В общем, та же история, что произошла с Shining Force III и Grandia. Последняя позже была переиздана на PS one, но время было упущен. Panzer Dragoon Saga давала фору обоим этим проектам, но ей пришлось совсем тяжко. На английском языке она так вообще была издана каким-то смехотворным тиражом. Вообще, об этой игре имеет смысл поговорить отдельно и, возможно, в дальнейшем мы вернемся к этой теме. Скажем, в рамках рубрики «Пурто». ■



Tom Clancy's
SPLINTER CELL

TM

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: od-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эп № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



→ БЛИЦКРИГ

ТРЕХКРАТНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Пришла пора приоткрыть дымовую завесу, окутывающую нашу журналистскую кухню. Сегодня мы публикуем частную переписку знаменитой троицы «Страны Игр», специализирующейся на обзорах военных стратегий. Герр Перес, как ни странно, играл за русских. Немецкоговорящего Глагола, невзирая на его патриотическое сопротивление, заставили воевать за немцев. А политкорректный Кир – уже в который раз – занял сторону альянса. Их обмен мнениями, впечатления, рабочие записи и составили основу этой статьи.



▷ Освобождение Украины. Отъевшиеся за годы оккупации нацисты лихорадочно рассовывают по карманам горилку и сало.



▷ Земля дымится под ногами, но большевики не сдаются! Авантурристским планам гитлеровцев не суждено сбыться!



▷ Отступники, играющие за фашистов, смогут поучаствовать в тех сражениях, которые действительно были выиграны.



▷ Обломали когти дьяволу с берегов Одера!

НАША ОЦЕНКА



ИСТОРИЧЕСКИЙ РЕАЛИЗМ

8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

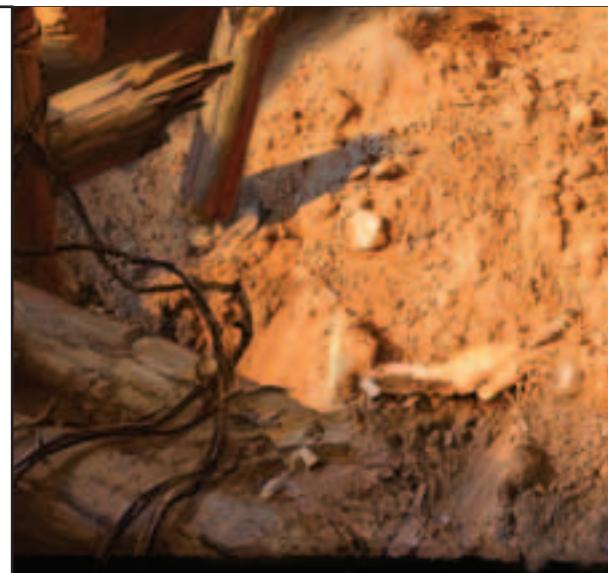
⊕ Плюсы

Прекрасная графика, великолепно сбалансированный игровой процесс, персонажи, говорящие на родном языке

⊖ Минусы

Современным любителям игр «поярче да покрасивше», наверное, будет скучновато.

Качественно новый проект.
Прекрасная военная стратегия.



ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН PERESTUKIN@GAMELAND.RU
АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ GLAGOL@GAMELAND.RU
КИРИЛЛ КУТИРЬЕВ KIR@GAMELAND.RU

10.00

От: Перестукина

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: Играем?

Приступим, друзья! Инсталляция прошла успешно, копась в настройках.

10.00

Возможно, я покажусь бес tactным, но все же

на всякий случай скажу. Если наша славная армия одолеет фашистских захватчиков, я не собираюсь с кем-либо делить славу и почести. Помните это!

10.01

От: Глагола

Кому: Перестукину, Кириллу

Тема: RE: Играем?

Alles klar, mein Fuehrer! Wird gemacht!

10.01

От: Перестукина

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: Ряженым

Не надоело, а?! Генералы песчаных карьеров!

Держимся постоянно на связи. Прием!

10.02

От: Кирилла

Кому: Глаголу, Перестукину

Тема: RE: Играем?

Copy that, reading landscape, making formation!

10.02

От: Перестукина

Кому: Глаголу

Тема: Немецкого ворящему коллеге

Я думаю, что уже в состоянии устроить тебе небольшой ликбез по военной тактике. А то остановим вас под Смоленском.

Дорогой Фриц, уже умеешь отдавать пехоте приказ о штурме укреплений (Alt и правая кнопка мыши)? Если ты думаешь, что это то же самое, что и простая атака, то немецкий народ в опасности! Пехота в этом случае штурмует с удвоенной силой и в два раза быстрее.

P.S. Линия Маннергейма прорвана в нескольких местах.

10.34

От: Перестукина

Кому: Глаголу

Тема: Иди ты в Африку

Герр Глагол, я думаю, что Война между нашими великими народами подождет. А вот Финляндия нет. Моя первая глава за Советы. На календаре 1939 год. Несмотря на историческую точность игры, мне не хотелось бы повторить пиррову победу моих предшественников.

10.34

От: Кирилла

Кому: Перестукину

Тема: Быстрее – надежнее

Может, я слишком молод, и не до конца понимаю возложенную на меня ответственность, но бесконечные старания приведут меня к победе. Первый же опыт оказался неудачным. Больше никогда не буду штурмовать здания и окопы попком. В таком деле главное – скорость.

Вообще же, любое здание – это либо потенциально превосходное укрытие, либо оно уже занято и представляет опаснейшую угрозу. Научиться бы их различать!

10:35 УТРА

От: Глагола

Кому: Перестукину

Тема: RE: Иди ты в Африку

Иван, вам никогда, слышите – НИКОГДА не утвердитесь в Финляндии! Мой великий народ, моя армия, мой фюрер заставят вас захлебнуться в собственной крови! Финляндия станет вашей снежной могилой!

10:35 УТРА

От: Кирилла

Кому: Перестукину

Тема: Быстрее – надежнее

Может, я слишком молод, и не до конца понимаю возложенную на меня ответственность, но бесконечные старания приведут меня к победе. Первый же опыт оказался неудачным. Больше никогда не буду штурмовать здания и окопы попком. В таком деле главное – скорость. Вообще же, любое здание – это либо потенциально превосходное укрытие, либо оно уже занято и представляет опаснейшую угрозу. Научиться бы их различать!

10.40

От: Перестукина

Кому: Глаголу

Тема: ...

Быстро же ты... Однако я не удивлен. Посмотрев вступительный ролик кампании за немцев, я тоже испытал всю мощь пропаганды германского милитаризма.

10.40

От: Кирилла

Кому: Перестукину

Тема: У меня Виктория. А у вас, товарищи немцы?

Финляндия капитулировала. А я еще даже не

ТЕМА НОМЕРА

РЕАЛИЗМ:

ОЖИДАНИЯ И ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ

Не стоит ждать от игры какого-то слишком уж досконального реализма. Речь идет лишь о правдоподобной технике, обдумывании, соотношении характеристик тех или иных юнитов, балансе сил, отсутствии альтернативной истории – не более того. Вряд ли вы сможете выиграть миссию, вооружившись учебником истории. К тому же реализм действует лишь на сложности Normal.



завтракал. Надо приготовить что-нибудь особенное.

На заметку. Военная история здесь правит бал. А показатель брони – это главное, на что стоит обращать внимание. Мои танки KV-1 и KV-2 катаются по Карелии раскаленными углами. Финам не хватает мозги, чтобы пробить шкуру советских освободителей.

11.30

От: Глагола

Кому: Перестукину

Тема: Русский мужик - арийцу не товарищ!

Финам еще сто лет терпеть унижения от русских. Попомните мое слово: кончится тем, что русские будут снимать идиотские фильмы о том, как какой-нибудь недалекий финн ездит к этим варварам собирать материалы об их национальной охоте, а в итоге все напьются до поросьячьего визга! Mein Gott, куда катится мир?!

12.00

От: Перестукина

Кому: Глаголу

Тема: Давным-давно...

Был такой немецкий крестоносец Фридрих Барбаросса. И ты знаешь, как он закончил? Утонул в реке. Твою армию ждет такой же бесславный финал.

12.01

От: Глагола

Кому: Перестукину

Тема: RE: Давным-давно...

А ты помнишь, был такой русский полководец – Кутузов? Ему вышибли окно! Вся твоя армия станет такой же одноглазой!

12.10

От: Перестукина

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: Кстати, о Барбароссе

Вторая глава. Собственно «блицкриг» как он есть. Немцы, закусив удила, рвутся к Москве. Как вам задание подготовить оборону за 2 минуты? Сущий ад. Закопанные по башня KV-1, борозды окопов и мои искусаные губы. И тишина. Скоро появятся, гады. Желаю тебе такого же в 1945 году!

12.15

От: Кирилла

Кому: Глаголу, Перестукину

Тема: Вот оно

Я непобедим. С помощью моих тренированных шпионов я могу все. Приказываю им ложиться – так они становятся невидимыми, отвожу их на возвышение, навожу артиллерию. Они могут видеть на сотни миль! Ни один самолет-разведчик не сравняется с моими доблестными войнами. Бойтесь, ибо я где-то рядом.



12.20

От: Глагола

Кому: Перестукину, Кириллу

Тема: RE: Вот оно

Непобедим – еще бы! Похоже, как и в C&C: Generals, американцам даны дополнительные бонусы.

12.21

От: Перестукина

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: RE: Вот оно

Отставить! Глагол, терпимее надо быть, терпимее. Японима, играть за воинствующих пузеров, конечно, неприятно, но... Ты же образованный человек. Неужели передернемся из-за игрушек?

12.22

От: Глагола

Кому: Перестукину, Кириллу

Тема: Несмыслимый позор

Яйки, молоко, масло быстро – schnell, schnell! Витка Перес кароший малыш! Где прячутся твои партизаны? В амбаре? Маладец! Дайте ему цукерок и шоколаден!

12.30

От: Перестукина

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: Война миров

Эй, вояки! Кто на какой главе? Кто первым пройдет свою компанию – сталинская премия!

12.35

От: Перестукина

Кому: Перестукину, Кириллу

Тема: Горько разочарование

Я первым прошел компанию – только вместо сталинской премии меня ждал Нюрнбергский процесс.

12.37

От: Кирилла

Кому: Глаголу, Перестукину

Тема: Re: Война миров

На стадии умерщвления противника на пятой миссии. Такое впечатление, что только и захватываю города. Один, другой – уже со счету сбился. Туго приходится: немецкие гаубицы просто в клочья разносят мои танки. Единственный выход – брать расстоянием. Благо, на это есть артиллерея. С танками попроще будет: их можно выманивать поодиночке. Куда смотрит немецкое командование?!

12.40

От: Глагола

Кому: Перестукину, Кириллу

Тема: Стыдно, други...

Ребята, сил уже нет за фашистов играть! Прогриваться вроде как нехочта, а воевать против русских – своих же – рука не подымается.



► Обагренные кровью щупальца Третьего Рейха тянутся к Варшаве. Наступим фашистскому спрут на горло!



► Самоуверенные молодчики ехали в Африку как на курорт...



► Каждая пядь истерзанной земли полита кровью бесстрашных защитников человечества от коричневой чумы...



► Этот дом стал могилой, похоронив под собою два десятка гитлеровских убийц. Карающая длань настигнет вас и в Африке, и в Антарктиде!

Операция ««Х»» или новые похождения Шурича

Казалось бы, что может быть хуже – завтра экзамен, а у тебя даже нет допуска. Обшарив карманы брюк, понимаешь, что ключ от комнаты в общежитии пропал, а вчера проиграл крупную сумму сокурснику в карты. И в довершении всего сегодня с утра ты просыпаешься в чужой постели.



Однако, если взглянуть на происходящее с другой стороны, то выясняется, что не все так плохо. По крайней мере, до экзамена остается еще целый день, а за это время настоящему студенту под силу свернуть горы! За тобой числится крупный карточный долг – не беда, еще есть время отыграться. Потерян ключ от комнаты в общаге, зато с какой красоткой по соседству ты проснулся сегодня с утра. А сколько очаровательных студенток скрывают в себе стены родного вуза! И что не говорите, а «для меня экзамен всегда праздник!»

1C®
ФИРМА «1С»

© 2002 ЗАО «1С». © 2002 А. Ефремов

ТЕМА НОМЕРА

ЗВУКИ ВОЙНЫ

МЮНХЕНСКОЕ ПРОИЗНОШЕНИЕ И РЯЗАНСКИЙ ПРОНОНС

Разработчики уделили большое внимание озвучке юнитов. Так, вояки из разных стран говорят на своем родном языке, причем без всякого акцента. Правда, интонации солдат, отвечающих на тот или иной приказ, зачастую смахивают на те, что мы слышали от персонажей «Другой войны». Что ни говори, а во всех этих *alles klar* и «пехота не подведет» слишком уж много затрапезности – не чувствуется субординации между командиром и подчиненным.



12.45

От: Перестукина

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: Re: Стыдно, други!..

Крепись! Кто-то должен взять на себя эту тяжелую ношу. К тому же, в «Блицкриге» нет никакой альтернативной истории. Немцы выигрывают в тех сражениях, где действительно одерживали вверх во Второй мировой. Москву ты не возьмешь, Берлин не защитишь!

13.00

От: Глагола

Кому: Перестукину

Тема: Библиофилы, откликнитесь!

Слушай, Витяй, ты же у нас вроде как историк? Скажи-ка, дядя, а где взять книжку с полным описанием сражений, где победили немцы? Ведь если в игре присутствует полный исторический реализм (кстати, только на сложности *normal*), то достаточно воспользоваться рекомендациями из учебника – и битва будет выиграна.

13.02

От: Перестукина

Кому: Глаголу

Тема: Библиофилы, откликнитесь!

Разработчики не исключают такой возможности. Учите матчасть!

Я на второй главе застрял, кстати, и тоже пытаюсь найти хоть что-то, что поможет мне выбрать правильную тактику. Читая: «Воспользовавшись низкими темпами развертывания советской 8-й и 27-й армий, 56-й немецкий моторизованный корпус с ходу переправился через Зап. Двину, овладел Даугавпилсом и ударом с плацдарма разгромил 8-ю армию...». Думаю, как бы этого избежать...

13.20

От: Перестукина

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: 1941

Кто пройдет вторую главу за русских, тот будет уметь все! У меня здесь и оборона, и захват территории, и еще черт знает что. Брошу под немецкие танки пехоту и, вы знаете, это вам не С&С, здесь одиночные танки вмиг становятся добычей, казалось бы, беззащитных красноармейцев. Стоят без гусениц, как монументы на Поклонной. Правда, надо следить за технической службой фрицев, восстановят – опомнится, не успеешь. А моя авиация пока бессильна – ПВО у гадов на уровне. Да и артиллерия тоже. Приходится свои пушки постоянно перемещать, иначе, пристрелявшись, немцы вмиг выводят ее из строя. На мои танки надежды нет. Почти все повреждены. Чу, слышу... Пошла третья волна на фашистской атаки. Ну, братцы, не дадим нашей земли ни пяди!!!

13.21

От: Глагола

Кому: Перестукину, Кириллу

Тема: Мотайте на винт!

Ребята! А вы в курсе, что чем выше сложность пройденной случайной миссии (в каждой главе перед прохождением исторической миссии необходимо выполнить случайную – ред.), тем круче дополнительные бонусы, которые потом будут даны в исторической? Настоятельно рекомендую играть случайные карты на hard – это сильно облегчает жизнь в дальнейшем. Мне перепало несколько «Тигров», а мог бы оказаться в обнимку с «Небельвеффером», который против «Катюш»... В общем, что оно есть, что его нет – одно и то же.

13.40

От: Глагола

Кому: Перестукину, Кириллу

Тема: Железнодорожная война

Уже три главы подряд захватываю идерживаю какие-то железнодорожные станции. Теперь становится понятным, почему немцы проиграли войну: пока Перес воюет под Сталинградом, я тут всякие полустанки охраняю – и это называется исторический реализм! Единственное, что радует: у одного из разъездов отбил немецкую технику, захваченную русскими ребятами. Правда, экспроприация проходила под таким шквальным огнем, что я сомневаюсь, стоила ли овчинка выделки.

13.50

От: Перестукина

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: Красная армия всех сильней

Хо! К русским прибыло подкрепление на поезде. Имели удовольствие лицезреть такое? Солдатики выгружаются из вагонов и строятся на станции (а ты, Глагол, все возмущался, зачем нужны эти вокзалы). Победа близка. Со свежими силами собираюсь (да-да!) контратаковать фрицев. Ох, найду я эти артиллерийские расчеты, так доставшие меня в начале. Никакой пощады!

14.00

От: Кирилла

Кому: Глаголу, Перестукину

Тема: Удивили!

Все вам, русским, на паровозиках кататься. Вот я предпочитаю самолеты. И вообще, авиация у нас хоть куда. Мне бы только примерное место знать. А там два бомбардировщика только валуны да осколки оставят. Правда, ПВО иногда огорчает. Так и с этим справились. Легкие пушки переносятся, что называется, на руках, без привлечения грузовиков, поэтому после небольшой рекогносировка выдвигаем противотанковые орудия, прикрываем двумя-тремя танками и выносим злосчастное ПВО. А дальше – хата трава не расти!



Город, носящий имя великого Сталина, не может попасть в руки немецких крестоносцев!



На Берлин! До конца кампании и бесславной капитуляции Третьего Рейха осталось около двух часов.



Еще пять минут назад этих траншей не было. Пехота не подведет!



Союзники воюют «цивилизованными» методами. Вот они, двойные стандарты ханжеской западной морали!

БЛИЦКРИГ

НЕУДАВШИЙСЯ ПЛАН

Молниеносная война, «блицкриг» (нем. Blitzkrieg, от Blitz – «молния» и Krieg – «война») - созданная германскими милитаристами теория ведения войны с целью достижения полной победы над противником в кратчайшие сроки, исчисляемые днями или месяцами. Расчеты германского Генштаба на успех блицкрига в 1-й мировой войне 1914–18 и во 2-й мировой войне 1939–45 не оправдались.



14.03

От: Глагола**Кому:** Перестукину, Кириллу**Тема:** Удивил!

Ну точно – С&С! Опять у американов самая сильная авиация!

14.04

От: Перестукина**Кому:** Глаголу, Кириллу**Тема:** RE: Удивил!

А к нам наш ТБ-3 еще не залетал? Махина такая, на пол-экрана? После себя пустыню оставляет?

14.05

От: Перестукина**Кому:** Глаголу, Кириллу**Тема:** Получи, фашист, гранату

Спешу обрадовать наверняка страстно переживающих за меня коллег. Третья глава. Оборона столицы. Немцы в окопах уже распевают: «А я иду, шагаю по Москве...» Собираюсь дать им прикурить. Да и заданий не так много, как во второй. Кстати, Глагол, «захватить ж/д станцию» тоже входит в мою историческую миссию.

14.15

От: Глагола**Кому:** Перестукину, Кириллу**Тема:** Хороший танк – окопанный танк

Ребята, окапывайте танки – обороняспособность возрастает в разы! На меня нападали по всему Южному фронту. Расположил силы равномерно по всей линии обороны, наделал окопов... Самое главное – чтобы не дать прорваться танкам врага к своей дальнобойной артиллерией. Donnerwetter, на этот раз удача на моей стороне.

14.17

От: Кирилла**Кому:** Глаголу, Перестукину**Тема:** Красиво здесь у вас

Извините, что помешал, но спешу поделиться впечатлениями. Леса, земля, реки, в конце концов. Какие здесь реки – чуть ли не рыб видно. Траву я немного подпротил да пару деревьев свалил – но с вас не убудет. Сказка какая-то. Недавно вернулся из Китая. Но даже там не видел ничего подобного.

14.20

От: Глагола**Кому:** Перестукину, Кириллу**Тема:** Кто ищет, тот всегда найдет!

Я очень сомневаюсь, что вам (как и любому нормальному человеку) захочется играть за немцев, но если вдруг... то знайте – НИКАКИХ

атак в лоб! Сначала – дальняя артиллерия, потом – атака. Если нет артиллерии, можно сделать так. Взять все крупные танки (обычные самоходки не подойдут – нечем будет перезарядить) и провести их в обход города. Почти наверняка по дороге попадется вражеский артиллерийский расчет, стоящий без охраны, который можно захватить и обратить против своих же недругов. Очень облегчает жизнь.

14.25

От: Глагола**Кому:** Перестукину, Кириллу**Тема:** Drang nach Osten

Вот не хотел выигрывать (фашисты же как-нибудь), но профессиональная гордость заела – очень уж захотелось продемонстрировать торжество человеческого разума над искусственным интеллектом, да не тут-то было – танки не давятся, русские не сдаются, да и зима тут суровая... Сижу в ефрейторской форме на обломках империи и напеваю Ah, mein lieber Augustin...

14.30

От: Перестукина**Кому:** Глаголу**Тема:** Богемному ефрейтору Глаголу

Ты умудряешься «сливать» с такой техникой? Ты бы поглядел, что выделяют твои «соотечественники» на моем участке фронта. Постоянно вишу на паузе и просчитываю каждый следующий шаг.

14.35

От: Кирилла**Кому:** Глаголу**Тема:** Ешьте больше, гражданин хороший

Дело не в технике, а в тактике. У меня единственная проблема – амуниция быстро кончается. Приходится отзывать танки и загружать их снарядами. Да и расчеты пополнять надо. А то людей выносят, а пушки остаются. И их тут же увозят предприимчивые немцы.

14.40

От: Глагола**Кому:** Перестукину, Кириллу**Тема:** А зори здесь яркие...

Впервые пожалел, что камеру нельзя вертеть, как хочется. Конечно, никакой нормальный геймер не станет заниматься масштабированием во время схватки – инициативу потеряешь в одно мгновение, но... до чего тут все красиво! Свет, анимация, детали – никакой критики. Кстати, Витя, ты обратил внимание, что анимация многовариантна? При взрывах у одного танка срывает башню, второй разваливается на куски, третий зарывается дулом в землю...



▷ Руины поселка – как в Дрездене после предупредительных ударов союзников. Безжалостная война равняет и деревню, и город.



▷ А к вам не прилетал Pe-8? Гордость советской авиации. Летят самолеты – привет самолетам!



▷ Белофинны спрятались за линией Маннергейма, как жирные клопы за диваном.



▷ А Африке настали жаркие деньги, в прямом и переносном смысле.

ТЕМА НОМЕРА

ПЛАН БАРБАРОССА

КРАХ МОЛНИЕНОСНОЙ ВОЙНЫ

Barbarossa Fall; по имени императора «Священной Римской империи» Фридриха I Барбароссы) – условное наименование плана агрессивной войны фашистской Германии против СССР. Идея ликвидации Советского Союза военным путем являлась важнейшей программной задачей германского империализма и нацизма на пути завоевания мирового господства. Несмотря на первоначальные значительные успехи немецко-фашистских войск, план «Барбаросса» оказался несостоятельным из-за авантюристических расчетов, положенных в его основу и исходивших из ложной предпосылки о слабости Советского Союза и его вооруженных сил. Провал объясняется недооценкой политической, экономической и военной мощи СССР и морально-политического единства советского народа наряду с переоценкой возможностей фашистской Германии.

Лит.: История Великой Отечественной войны Советского Союза, 2 изд., т. 1, М., 1963; Совершенно секретно! Только для командования, пер. с нем., М., 1967; Hubatsch W., Hitlers Weisungen fuer die Kriegfuehrung 1939-1945, Muench., 1965.

15.00

От: Перестукина

Кому: Глаголу

Тема: Естественно...

Еще в своем прошлогоднем превью я восхищался анимацией «Блицкрига». Видимо, не зря, памятая твой разгром долгожданных Praetorians за один их внешний вид.

17.00

От: Перестукина

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: Как там в тылу?

Давно вас не слышал. Все ушли на фронт? Так или иначе, я на шестой главе. Гоню фрица по Западной Украине. Увлекательная миссия: не дать немцам прорвать кольцо окружения. Это тебе, Глагол, не Ж/Д станции отвоевывать. Сражения пошли масштабные, злые... Танки уже никто не считает.

P.S. Вы слушали музыку войны? Как на заказ, появляется героический мотив во время моих контратак и какой-то ревюм во время отступлений и трагических событий. Я доволен!

17.10

От: Глагола

Кому: Перестукину, Кириллу

Тема: Шестая глава...

У меня уже все миссии открыты (разработчики поделились волшебным файлом конфигурации). Так что пока некоторые восхищаются музыкой войны, я тут в поте лица снимаю скриншоты. Только одна проблема: поскольку кампании открыты сразу все, а не по мере прохождения, то сложность иногда кажется слишком уж высокой. Правильно говорят: все хорошо в свое время.

17.15

От: Глагола

Кому: Перестукину, Кириллу

Тема: Гитлер капут

Озвучим вердикт? По большому счету, меня смущило только одно, но зато уж смущило – так смущило: возможность игры за германскую сторону. Не знаю, как вам, а мне непонятно, кому взбредет в голову (по крайней мере, у нас в стране) выбрать для демонстрации своего стратегического гения именно немцев. Сама идея кажется весьма сомнительной, чтоб не сказать больше. К геймплею никаких претензий. Проработанная графика, обилие юнитов и самое главное: действительно чувствуешь себя полководцем! Все ж таки дали ощущить прелест командования, а это уже немало, если учесть, что зачастую весь процесс в играх подобного рода сводится к бездумному

уничтожению всего, что уничтожается. О реализме много говорить не буду. Разумеется, «Блицкриг» нельзя рассматривать в качестве учебного пособия, но и никакой «развесистой клюквы» я не обнаружил. Мой вердикт: твердая восьмерка.

17.20

От: Кирилла

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: Scoring...

Стратегия в самом правильном понимании термина. После некоторого времени игры пропадает извечная твердая уверенность в невозможности прохождения. Зато, наконец, появилась надежда на светлое будущее нашей игровой индустрии. Это вам не попсовая игрушка от Westwood, это настоящая война. Со всеми ее трудностями и радостями. А красиво-то как! Правда, уж очень не хватает плавающей камеры. Это дело не эстетики, а удобства. Немного было огорчен реализацией воздушных баталий. Если «на земле» все проработано скрупулезно и четко, то в небе творятся веци крайне недостойные. Погоня штурмовиков смотрится, как бег по кругу. Причем самолеты не какие-нибудь, а из фанеры – во всяком случае, это так выглядит. То ли дело было в Total Annihilation. В остальном претензий нет. Есть четкая уверенность в том, что перед нами хит. Можно даже девятку поставить.

17.30

От: Перестукина

Кому: Глаголу, Кириллу

Тема: Парад Победы

Не надо, Глагол, здесь искать клюкву! Это тебе не «Другая Война». Будешь со справочником «Характеристики орудий и боевых машин Второй мировой» высчитывать и сравнивать? Смотри титры: у них там штатный историк! К тому же вся эта модельная точность боевой техники – не роскошь в играх. Привыкли даже. Приелось. Сколько уже было этих «убитых» наглою стратегией для диванных полководцев? Сухой статисткой Второй мировой тоже надо уметь воспользоваться. Можно ученоство свою показать, забить голову бедного игрока (который с трудом все сражения ВОВ назовет) цифрами и процентами, а можно, как «Нивал»: танки, орудия, рода войск наглядно демонстрируют кадры (хроники) Второй мировой, показывая на своей шкурке преимущества и недостатки той или иной боевой единицы. Кто-то из задних рядов кричит про попсость? А кто сказал, что военная история – удел избранных очкариков? Это RTS, и это прекрасно. Ставлю восьмерку. ■



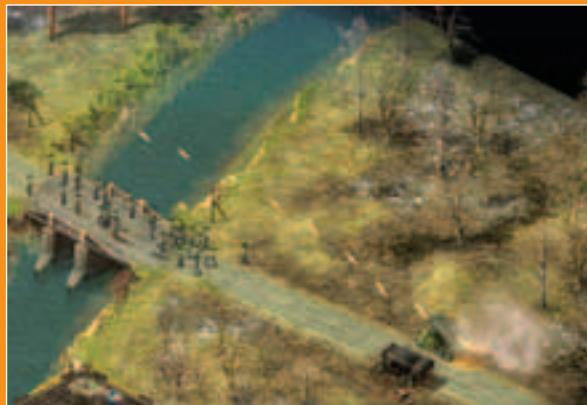
▶ Отвоевался, фриц! Рожденный ползать летать не может!



▶ Крылатые палачи фашистов за своей кровавой работой. Возмездие неотвратимо настигнет стальных коршунов Геринга!

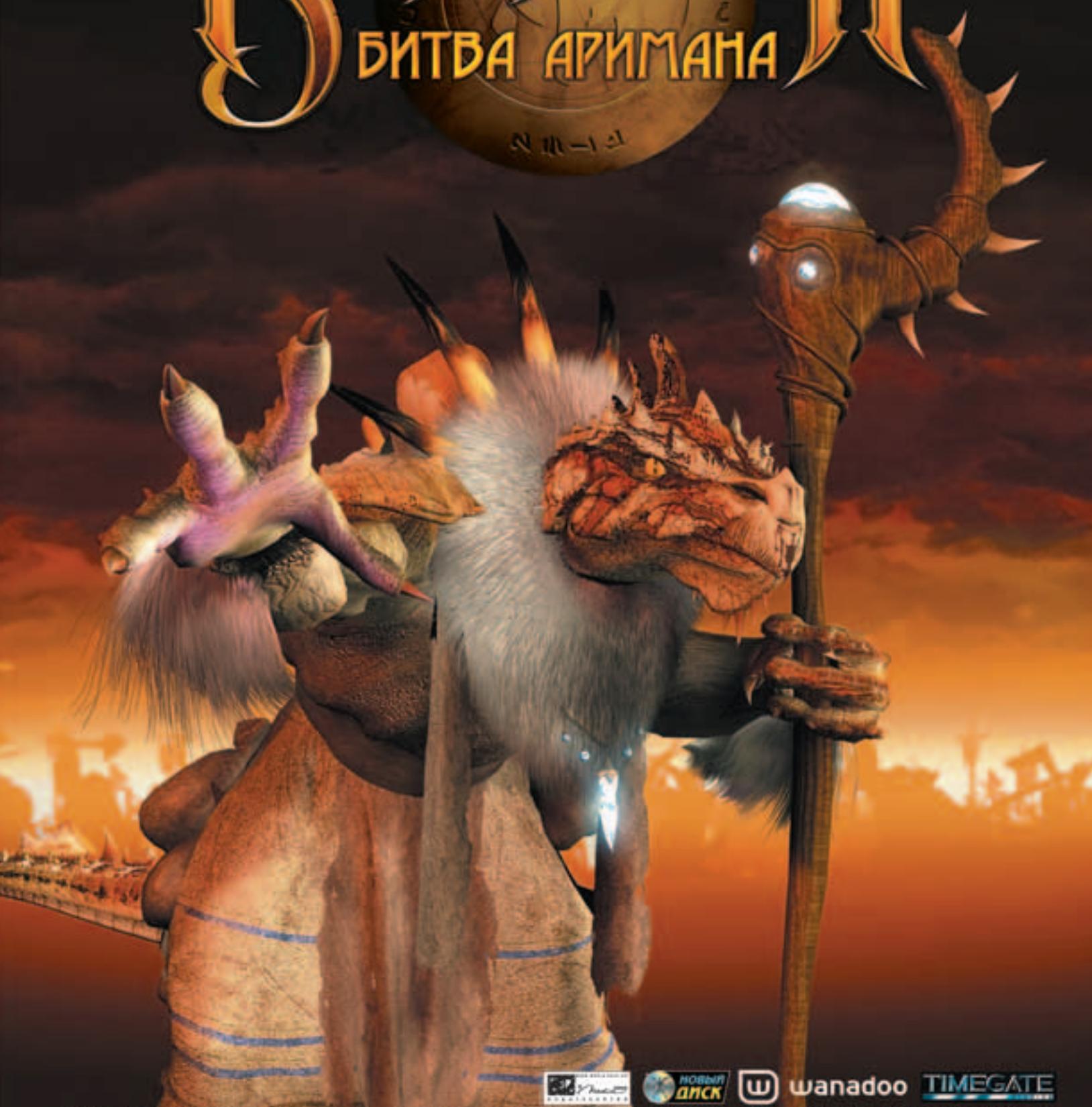


▶ Героическое контрнаступление русских под Москвой. Фашистская гнида улепетывает, поджав хвост.



▶ Немцы в ужасе бегут, едва заслышиав знаменитое «Выходила на берег Катюша...»

КОЖАНЫЙ БИТВА АРИМАНА



ПО ВОПРОСАМ ОФИЦИАЛЬНОГО ПРОДАЖИ И СОТРУДНИЧЕСТВА СВЯЖИТЕСЬ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 745-014, E-MAIL: SAKUZEI@MAIL.RU. ЖАКА ДЬЮКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 745-014, E-MAIL: ZAKA-DYUKOV@MAIL.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО! ПОМОЩНИК ЗАРУБЕЖНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 777-3832, E-MAIL: SAKUZEI@MAIL.RU.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ - ООО "ДАЙСОН", ФИЛЯЛЫ: 04004, 04005, 04006, ТЕЛ: 8(044) 733-64-45. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БЛАНТИН КОМПАНИИ ПКС: РОССИЯ: ТЕЛ: 8(372) 402-57-38.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ РАСПРОДАЖИ КОМПАНИИ "ПЛЭЙСТРЕЙК-2000" ПОДЗАЕМ ПОДДЕРЖАЛ: ОСТЕРХОФФ, Д. В., АМЕДОРДА, С.И. И 77-6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БЛАНТИН ПРИНАДЛЕЖАТ ЭДО "ПОВЫШ ДЬЮК". ПРАВА НА РАСПРОДАЖЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БЛАНТИН ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "ПЛЭЙСТРЕЙК-2000".

© 2002 SHANADOO EDITION. ALL RIGHTS RESERVED. KOJAH IS A TRADEMARK OF TIMEGATE STUDIOS. DEVELOPED BY TIMEGATE, PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY SHANADOO EDITION.

ФАБРИКА СЛУХОВ

Пусть мы и используем для своих развлечений последние достижения научной мысли, но околоигровые «городские легенды», мифы, слухи на удивление широко распространены среди геймеров, в том числе и российских. Они до сих пор пересказываются, переиначиваются, в них искренне верят и стараются убедить других. И каждый релиз рождает новые легенды...

WREN
wren@gameland.ru

В России байки, касающиеся игр, появились в те времена, когда устройство компьютера было полной загадкой для геймеров, никаких специализированных СМИ не было и в помине, да и собственно игры были явлением редким. Первые из них касались совсем даже не приставок, а клонов Game&Watch – игровых систем советского производства вроде «Ну, погоди!», «Веселый повар», «Тайны океана». Таинственным шепотом наивные первоклассники – будущие крутые геймеры – делались информацией о том, что, оказывается, если набрать 1000 очков в «Ну, погоди!», то на экране начнут показывать одноименный мультик. Были и чуть более реалистичные варианты: считалось, что игра, где надо было четырьмя пушками отстреливать приближающихся к кораблю врагов, должна – обяжана! – после прохождения дать возможность поплыть вперед, к вражеской базе. Откуда все это бралось? Во многом – из-за несуществующих возможностей первых КПК, персональных компьютеров, а также игровых консолей и аркадных систем. Не зная о технических различиях, было очень легко поверить в то, что можно добиться от системы чего угодно, вопрос лишь в способе. Да что тут говорить – даже сейчас есть люди, не понимающие принципиальной разницы между игровыми дисками для PC и консо-

ЗЛОБНЫЕ ПИРАТЫ

СПЛОШНОЙ ФЭЙК

Игровые пираты издавна снабжали свою продукцию неправильными обложками и наклейками на картриджи. Можно было легко увидеть героев, не встречающихся в игре, на скриншотах красовались незнакомые уровни, противники и оружие. Во времена NES для дизайна обложки часто использовались материалы из абсолютно другой игры. Для *Sonic & Knuckles* зачем-то были взяты скриншоты из неувидевших света прототипов игр серии, а в случае кроссплатформенных игр, выходивших на PlayStation и Dreamcast (или PS2) одновременно, на коробках версий для PS one часто были скриншоты, сделанные на системах нового поколения. Сейчас к этому привыкли, но лет десять назад геймеры всерьез пытались извлечь секретную информацию из этих самых обложек.

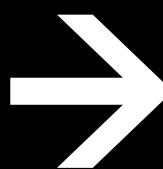


лей! Дескать, для запуска Final Fantasy X достаточно купить DVD-драйв... Ну или скачать волшебный «эмуплятор». Чуть позже, после появления клонов NES, количество слухов стало резко возрастать. И дело не только в том, что видеоигры впервые (эпоха Atari в России пропустили) стали массово популярными. Ведь описание действительно существующих секретов никак нельзя было сходу отличить от придуманных. Скажем, почему в *Snakes Rattle'n'Roll* можно, пройдя первый уровень на максимальной скорости, перепрыгнуть сразу на восьмой, а в *Super Mario* нельзя, прыгая определенным способом на стену в конце первого уровня, попасть на секретную локацию? Еще легче было поверить в существование сверхсекретных

бояцов в файтингах, в особенности после дебюта Mortal Kombat. Эта же игровая серия стала отличным примером того, как ожидания игроков могут влиять на конечный результат работы создателей игр. Пусть Ермака не было в первом MK, он все же появился в Ultimate MK3. Да, за боссов в MK2 играть было нельзя, но возможность эта появилась в третьей части. Добиванию Ли Канга с превращением в дракона породило слухи о том, что герои умеют превращаться в зверей и драться (!) в таком виде с другим набором приемов. Позже появились Animality, а пятая часть принесла и возможность переключать стили во время боя. В MK3 всерьез обсуждались способы «открытия» Райдена, аргументом в пользу реалистичности этих ожиданий было наличие в игре его спрайта – в одном из friendship'ов, и лишь MK Trilogy поставила жирный крест на всех легендах по поводу секретных героев – все, что только могла пожелать душа фаната, в игре было представлено в лучшем виде. Что касается других жанров, то, возможно, секреты вроде «играя в Shining Force 2, умрите 99 раз – появится секретный герой Bullman», навели разработчиков JRPG на мысль о том, что секреты наподобие «увернитесь, скажем, пятьсот раз от молнии – получите бонус» – это интересно.

Казалось бы, причина распространенности подобных беспочвенных слухов неясна – достаточно проверить очередной «секрет» и выяснить, работает ли он. Но штука в том, что чем невероятнее предлагаемый результат работы трюка – тем труднее выполнить его. Один из первых и достаточно типичных примеров – добивание под названием Nudality в Mortal Kombat 3, якобы имеющееся у всех бойцов женского пола и некоторых – мужского (хи-хи). Необходимым условием выполнения была double flawless – победа над двумя противниками подряд, затем следовало набрать комбинацию кнопок на расстоянии в «пол-экрана».

**ПЕРВЫЕ ИЗ ИГРОВЫХ МИФОВ
КАСАЛИСЬ ДАЖЕ НЕ ПРИСТАВОК,
А КЛОНОВ GAME&WATCH...**



► Тот самый Ермак. К слову, Эд Бун не раз намекал на то, что он все-таки в MK1 есть...



► Такого фаталити, естественно, нет, но некоторые глупости в MK2 и MK3 выглядят не менее смешно.



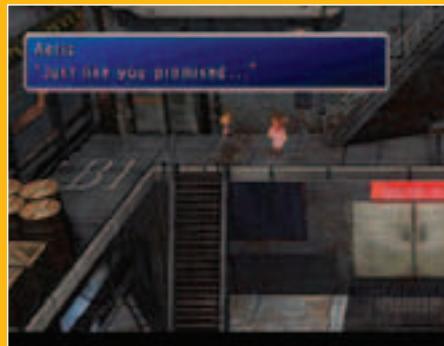
► Один из основных объектов для слухов – добивание боссов в Mortal Kombat.

ОЖИВЛЕНИЕ АЙРИС

ГЛАВНЫЙ МИФ 32-БИТНОЙ ЭПОХИ

Смерть этой девушки в Final Fantasy VII и возможность ее оживления стали на многие годы самой обсуждаемой темой среди поклонников жанра. Конечно, оживлять пытались и Alys в Phantasy Star 4 (причем там это было одним из элементов сюжета, испытанием, пройдя которое, можно было получить мощное заклинание – что-то вроде Ultima в Final Fantasy), и Leo в Final Fantasy VI, но никогда ранее сценаристам не удавалось нанести душевному спокойствию геймеров настолько сильный удар. Понятное дело, что реакция покупателей была отслежена и теперь подобный прием широко распространен в JRPG. Типичный пример – Grandia 2, где чуть менее важный герой Mareg для пущего правдоподобия умирает, а вот харизматичная Милления эффективно восстает из мертвых (причем без каких-либо дополнительных действий со стороны игрока). Для оживления Тидуса из Final Fantasy X вообще соорудили целую игру, и разработчики изъявили желание (и только, правда) сделать еще и Final Fantasy VII-2. Догадайтесь с трех раз, почему игра будет посвящена.

Что касается собственно способом вернуть к жизни Айрис (как вариант – не дать ей умереть), то фантазия геймеров поработала на славу. Вам могут посоветовать «лучше относиться к ней», под чем понимается выбор «нужных» вариантов фраз в диалогах, опека ее в бою и так далее. Другой способ подразумевает издевательства над Тифой, которую следует убирать из команды при любом удобном случае и делать так, чтобы она умирала после каждого (!) random encounter. Также жизнь девушки якобы можно



спасти, переименовав ее в «sireA», найдя особую материю, прокачавшись до 99 уровня, поймав ее призрак в церкви... Пожалуй, самый правдоподобный способ предполагает то, что материя Revive может быть прокачана не только до третьего, но и до невидимого четвертого уровня, после чего должно появиться заклинание Resurrect. Разумеется, если будет выполнена куча дополнительных условий. Особо смешными выглядят заявления о том, что перед прокачкой материя должна быть «девственной» – совсем как металлы у средневековых составителей ре-

цепта получения философского камня. Разумеется, и этот вариант не работает. Интересно, что одной из причин искренней веры фанатов серии в достоверность результата были «утечки» (неизвестно, насколько достоверные) из Square. Кто-то из «работников компании» предлагал свои способы оживления, кто-то сетовал на то, что эту возможность вырезали из игры аккурат перед релизом, причем исключительно из вредности. А может быть, и вправду кто-то решил таким образом подстегнуть интерес к FF VII?



▷ Если бы это был третий Mortal Kombat, то поверить было бы проще.

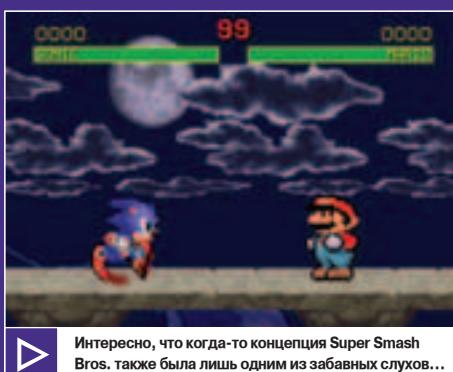
Действительно работающие добивания со схожими комбинациями кнопок (много элементов, использующих кнопку «вверх») и дистанций выполняются далеко не всегда, так что достоверно выяснить, нафрат ли автор секрета, практически невозможно. Что важно, настоящие секреты иногда тоже очень сложно проверить – комбинацию UUDUUUU на заставке Sonic 3 я научился правильно набирать только после нескольких дней тренировок! Более свежий пример – история с попытками «раздеть» Лару Крофт. Перечислить все варианты баек невозможно – почти все игровые журналы в своих первоапрельских выпусках

опубликовали шутки на эту тему, постепенно оформившиеся в легенды. И никакие опровержения не помогали. К примеру, распространитель слуха может утверждать следующее: «Да, этот секрет не работает на PSX и PC, так как разработчики вырезали его в последние дни перед релизом, но вот в версии для Sega Saturn раздеть Лару можно, у меня это получалось!» Сами способы чаще всего сводятся к следующему: нужно в определенном месте (например, на кровати в особняке Лары) «танцевать» (шагами вперед-назад) мелодию (например, из песен Spice Girls), а в конце выполнить несколько прыжков (или иных трюков, усложняю-

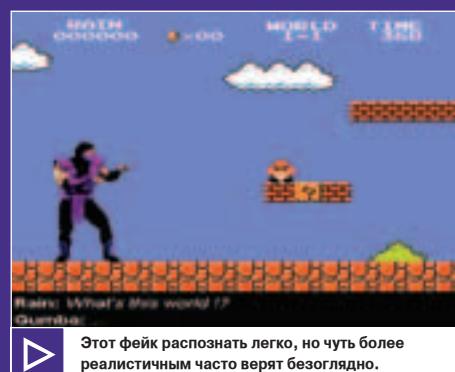
щих секрет). Интересно, что слухи привели к следующему: для PC был создан mod под названием Nude Raider, меняющий текстуры в игре, а также надпись с названием игры и картинку в главном меню. Также для PSX с помощью устройств, аналогичных Pro Action Replay, можно было, введя гигантский код, заменить текстуру на груди на нечто, отдаленно напоминающее голую кожу. Вот мы как раз подобрались еще к одному источнику слухов. Дело в том, что «взломщики» вроде Game Genie, GameShark, Pro Action Replay и так далее существовали для всех популярных консолей и позволяли делать даже то, что не было предусмотрено разработчиками. Коды для них публиковались в западных игровых журналах и в сети, а позже появлялись в перепечатанном виде и в российских «сборниках секретов». Разумеется, никто не объяснял, как этой информацией пользоваться, что породило целую серию способов вводить коды, определенным образом нажимая кнопки на джойстике. Кроме того, возник логичный вопрос: почему с помощью GameShark можно сделать бесконечное количество жизней, патронов, энергии, а без него – нет? Владель-

цы PC прекрасно знают, что взломать можно практически любую игру – если постараться. С консолями дело обстоит еще проще, так как числовые данные шифруются намного реже. Достаточно просто найти адрес ячейки, где хранится информация о количестве чего-то, а потом постоянно обновлять ее нужным значением. Гораздо сложнее разобраться с информацией, формат хранения которой неизвестен (например, открыть секретных героев), но и это лишь вопрос времени. Впрочем, геймерам совсем не обязательно искать что-либо самим, коды для GameShark/Pro Action Replay можно найти на любом игровом сайте, да и на самом диске со «взломщиком», как правило, есть солидная подборка этого добра. Но без такого «взломщика» (ими, кстати, снабжены многие эмуляторы приставок) коды бесполезны, можно использовать лишь то, что специально было заложено в игру программистами.

Солидным источником слухов являются также... обещания разработчиков. Отличный пример – Perfect Dark для Nintendo 64, который должен был уметь взаимодействовать с цифровой камерой для GBC и использовать фотографа-



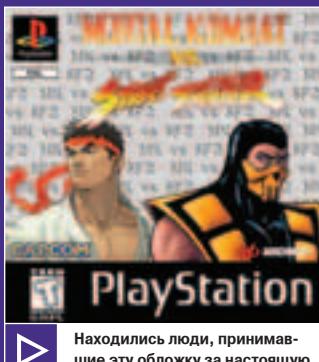
▷ Интересно, что когда-то концепция Super Smash Bros. также была лишь одним из забавных слухов...



▷ Этот фейк распознать легко, но чуть более реалистичным часто верят безоглядно.



▷ Такого файтинга, конечно, нет, а вот «левый» Tekken vs Virtua Fighter для Mega Drive можно легко найти.



Находились люди, принимавшие эту обложку за настоящую.



Картинка якобы из Final Fantasy XII. Хорошая шутка умелого художника.



Ровно год назад Working Designs объявила о полном переходе на Xbox... Второго апреля решение компании было признано опрометчивым.

КУЗНИЦА

ГЕЙМЕРСКИХ КАДРОВ

Если кого-то и удивила дикая сложность Contra для PS2, то только не меня. Konami на протяжении всей своей истории воспитывала «профессиональных геймеров», внедряя в свои игры режимы вроде very hard, ultra very hard, crazy hard и снабжая их множеством секретов. Вспомните хотя бы сериалы Metal Gear и Castlevania. Особо изощренное издательство над геймерами – ролевая серия Suikoden с ее функцией импортирования сейвов из предыдущих игр. Пройти «на 100%» третью часть нельзя, не проделав того же со второй, разделаться с которой невозможно без вылавливания всех героев в первой. Поэтому если вам говорят, что в версии Castlevania: Symphony of The Night для Saturn есть лишний секретный герой, то этому стоит верить.



фии реальных людей в сетевом режиме этого 3D-шутера. Но перед релизом игры в США произошел очередной инцидент со школьником, расстрелявшим своих одноклассников, и Nintendo была вынуждена на всякий случай вырезать эту фичу. Разумеется, нашлись особо недоверчивые геймеры, решившие, что способ вернуть ее существует. Другой пример – Super Smash Brothers Melee, где одним из секретных героев якобы являлся Sonic. И это действительно могло оказаться правдой – ведь после смерти Dreamcast Юдзи Нака (Yuji Naka) не раз многозначительно намекал на возможность создания игры с участием Соника, и Марио. Как правило, все потенциальные секреты имеют под собой строгое логическое обоснование достоверности. Например, в сериале Resident Evil действительно встречаются секреты вида «пройдите игру определенным образом – получите то-то». Каким именно – вот в чем вопрос. Например, из того, что героиня изображена на картинке с ножом и пистолетом логично следует то, что проходить надо игру, используя только это оружие, правда? А любовь Сарсом к импортированию героев новых игр из своих старых хитов привела к слухам о том, что в Resident Evil 2 можно разгонять зомби файерболлами – достаточно «открыть» одного из героев Street Fighter 2. А иная логика совсем не вос требована. Английские геймеры отличились тем, как всерьез поверили, что, положив на картридж сверху крупную монету, они тем самым могут «открыть» что-то. К примеру,



Мечта любого подростка и отличная тема для диссертации аспиранта-психолога.

ТЕХНОЛОГИЯ LOCK-ON

ЕЩЕ ОДИН МИФ

Одна из распространенных среди российских геймеров-приставочников легенд гласит, что в картридж (лицензионный) с Sonic & Knuckles можно сверху вставить Sonic 3, в результате чего появится игра Sonic 3 & Knuckles, а там будет полная подборка героев плюс уровни из обеих частей и несколько совсем новых. Информация оставалась непроверенной до появления эмуляторов (S&K можно сделать самому, просто записав ROM-файл с первой игрой в конец файла с другой), но сенсациям журналистов верили на слово, пересказывая вынесенное в заголовок словосочетание торжественным шепотом. S&K действительно может соединяться с Sonic 3 и Sonic 2, а также некоторым другим играми от Sega, но особо продвинутые геймеры считали, что Соника можно добавить чуть ли не в половину библиотеки игр для Mega Drive.

«включить кровь» в отцензурированном Mortal Kombat на SNES. Для всех систем, работающих на картридах, есть секреты вроде «не выключая приставку, вытащите картридж и замените на другой» с обязательным комментарием perform it on your own risk!!! Доводилось мне выслушивать душераздирающие истории о том, как злобные геймеры пытались силой выпытать код у очередного «я-знаю-как-оживить-Айрис», так что... хвастайтесь, но знайте меру. Самое смешное – то, что иог-



Так, якобы, должна была выглядеть консоль Nintendo Dolphin.

да секреты действительно добываются самыми нелепыми способами. Например, научиться играть за Human Smoke в Ultimate Mortal Kombat 3 можно, случайно сев на джойстик. А самый надежный способ добывать десяток лишних жизней в самой первой Contra – в начале уровня с водопадом положить на кнопку стрельбы кирпич и оставить консоль в рабочем состоянии на пару часов... Правда, это уже никакой не секретный код, а просто умелое использование особенностей геймплея.

Так все-таки как отличить настоящий секрет от придуманного? Порекомендовать проверять все лично я не могу – это было бы слишком жестоко. Но к аргументам вроде «брат девушка моего двоюродного племянника пробовал, и он работает» или «ну вот видишь, есть скриншоты даже!», сопровождающимся классической отмазкой о том, что «файл с сейвом потерялся», стоит по умолчанию относиться скептически. От длинных описаний секретов, заканчивающихся фразой «если все будет сделано правильно, и если вам повезет, то...»бегите, как от чумы. И не верьте тем, кто утверждает, что он сам открыл этот секрет и больше никто о нем не знает. Так не бывает. Наиболее надежный способ проверить секрет – посмотреть, опубликован ли он в сети. Если о нем не сообщали общественности сами разработчики (а именно так обычно и делается), не нашли профессионалы в области составления прохождений игр, не обнаружили тысячи геймеров, то его скорее всего вообще нет. В случае свежего релиза, конечно, секреты могут быть найдены вами одним из первых, но рано или поздно вся информация такого рода попадает на <http://www.gamefaqs.com>. Или, скажем, на <http://codes.ign.com>. Так что можно сэкономить немало времени. Все-таки проходить игру честно интереснее, чем, прыгая сто раз на одной ноге, наивно пытаться допрыгнуть сразу до последнего уровня, не так ли? Ну, и, наконец, если вы прочитали о секрете в солидном игровом журнале, то проверьте, не первого ли апреля вышел этот номер. ■

ДОВОДИЛОСЬ СЛЫШАТЬ ИСТОРИИ О ТОМ, КАК ГЕЙМЕРЫ ПЫТАЛИСЬ СИЛОЙ ВЫПЫТАТЬ КОД У ОЧЕРЕДНОГО «Я-ЗНАЮ-КАК-ОЖИВИТЬ-АЙРИС».



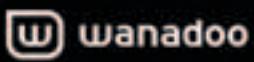
INQUISITION

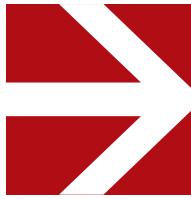
ТАЙНАЯ ПЕЧАТЬ
ТАМПЛIЕРОВ



Для вопросов любых предложений и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-ed@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Подтверждение зарегистрированных посылок по телефону: (095) 777-38-53, e-mail: support@media2000.ru.

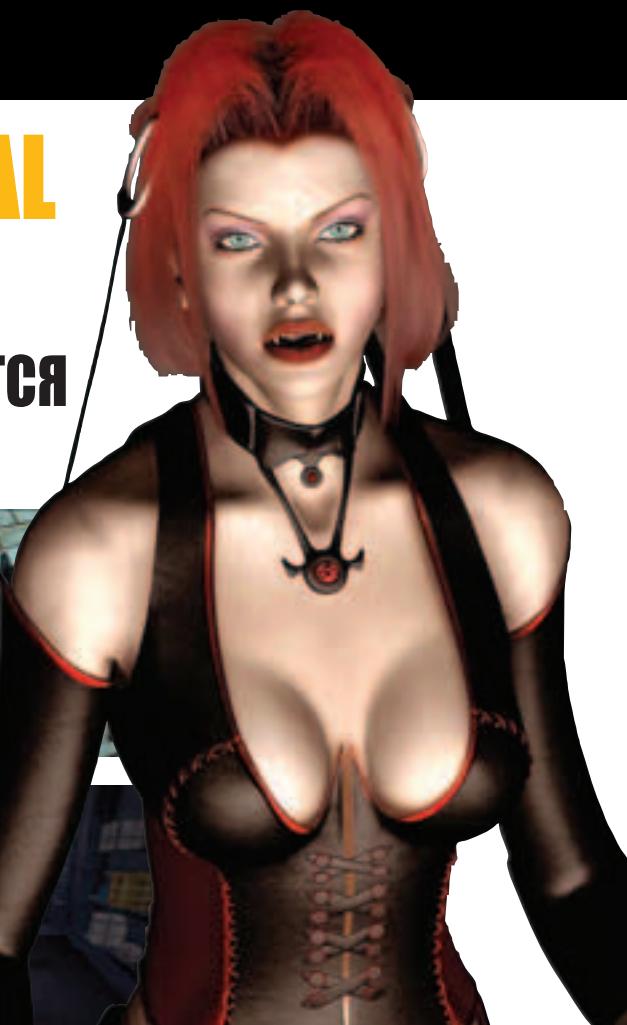
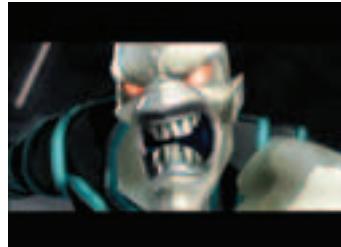
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Бриллиант", www.briilliant.ua, e-mail: cd-cm@briilliant.ua, тел.: 8-10-38048-725-Н-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: msc@mse.ee, тел.: 8-10-272-605-57-34. Официальная библиотека коллекции "Мега-Сервис-2009". Лицензия № N 77-0227. Права на изображения на территории России, СНГ и стран Балтии приобретают ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии приобретают компании "Мега-Сервис-2009". ©2002 Wanadoo Edition. All rights reserved.





VIVENDI-UNIVERSAL GAMES FAIR 2003:

ВЛАДЕЛЬЦЫ BLIZZARD И SIERRA ДЕЛЯТСЯ ПЛАНАМИ НА БЛИЖАЙШИЙ ГОД



Одно из ведущих игровых издательств, компания Vivendi-Universal Games, входящая в состав медиа-гиганта Vivendi-Universal, недавно собрала в Берлине своих партнеров и выбранных представителей прессы для того, чтобы продемонстрировать новые игры, выход которых намечен на 2003 финансовый год, начинающийся у VUG в марте. Разумеется, на это мероприятие были приглашены и журналисты «Страны Игр»...

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
amir@gameland.ru

|| о мере того, как игровая индустрия активными темпами пробирается к массовым секторам рынка развлечений, в ней самой происходит немало серьезных изменений, поначалу незаметных или кажущихся не столь важными. Взять, к примеру, игровые выставки – такие, как E3, ECTS или Tokyo Game Show. Некогда они являлись важнейшими мероприятиями для всей индустрии, на них собирались почти все без исключения разработчики и издатели со всего мира – чтобы продемонстрировать новые продукты прессе и конкурентам, сделать необходимые анонсы, а возможно, и познакомиться с новыми разработчиками, подписать новые контракты. Сегодня же роль этих крупнейших выставок изменилась – они все больше походят на яркие шоу, устроенные исключительно для привлечения внимания публики. Что же касается бизнеса и общения с действительно важными для издателей игровыми изданиями, то для этих целей крупные компании проводят теперь свои собственные мероприятия, зачастую предпочитая осуществлять важные анонсы именно во

время подобных собственных мини-выставок. Преимущества такого подхода очевидны: возможность сфокусировать внимание приглашенных только на своих продуктах, отсутствие выставочной спешки и толкотни, вполне сопоставимые с выставочными затраты (даже включая оплату номеров в каком-нибудь пятизвездочном отеле для участников). Иногда подобные «междусобойчики» даже заменяют участие компаний в выставках – так, например, Electronic Arts вот уже три года не участвует в ECTS, предпочитая проводить вечеринку EA Ray в собственном офисе в пригороде Лондона. Некогда закрытые для всех, кроме участников индустрии, выставки теперь все больше обращаются к обычным геймерам – в прошлом году, например, чрезвычайно удачный эксперимент поставила компания Sony, сделав свою выставку PlayStation Experience открытой для всех посетителей, пожелавших выплатить около 15 долларов за входной билет. Vivendi-Universal Games проводит собственные мини-выставки дважды в год – весной и осенью, и при этом старается не повторяться в списках представленных на этих мероприятиях игровых продуктов. На этот раз, несмотря на отсутствие последних «све-

жаков» от Blizzard (WarCraft III: Frozen Throne, StarCraft: Ghost и World of WarCraft), Vivendi сумела представить весьма впечатляющую и разнообразную коллекцию игр на любой вкус. Игры от VUG издаются и попадают на магазинные полки под восемью различными торговыми марками, каждая из которых имеет свою особую направленность и цевлевую аудиторию. Например, под лейблом Black Label Games выходят игры, подпадающие под определение «модные». В список релизов входят такие хиты, как «Властелин колец: Братство кольца» и X-Files: Resist or Serve. NDA Productions работает с независимыми разработчиками, такими, как Massive Entertainment (создатели Ground Control) или Rebellion (авторы сериала Aliens vs Predator). Под маркой Universal Interactive выходят сериалы Crash Bandicoot и Spyro the Dragon, а также игры, созданные по мотивам фильмов киностудии Universal. Аббревиатура PPG расшифровывается как Partner Publishing Group, которая занимается изданием уже готовых проектов других компаний – таких, как Majesco, Crave или недавно присоединившаяся к этой программе компания Interplay. – именно Vivendi будет издавать в Европе популярный в Штатах кон-

сольный Baldur's Gate: Dark Alliance. Масивная торговая марка Sierra появляется на самых разнообразных внутренних продуктах – от Homeworld до The Hobbit, и, кроме того, неизменно присутствует на коробках игр от знаменитой Valve. Особняком стоят по-прежнему весьма независимая студия Blizzard Entertainment и «детские» подразделения – Cocktel (бывшая знаменитая Cocktel Vision) и Knowledge Adventure. Разобраться в сложной структуре столь крупного издательства непросто, особенно ввиду обилия торговых марок, однако это действительно необходимо в том случае, если вы хотите досконально разбираться во всех хитросплетениях игровой индустрии. Тем не менее, главными персонами на сцене независимо от бизнес-моделей и маркетинговых инноваций все равно остаются сами игры. А их у Vivendi много. Приступим к разбору?

Основными «наживками», которыми Vivendi заманивала журналистов и партнеров на берлинское шоу, были, безусловно, анонсы игры по грядущему кинохиту The Hulk, а также первые демонстрации ранних версий двух впечатляющих сиквелов Homeworld 2 и Ground Control 2. Надо сказать, что ни один из хедлайнеров не подвел.

HOMEWORLD 2

Детали эпического сюжета пока держатся в тайне. Начав говорить что-то о новой войне, страшном пророчестве и новом грозном противнике, разработчики ехидно улыбаются и немедленно меняют тему. Сиквел одной из самых «умных» и трудных для понимания игровыми массами стратегических игр находится в финальной стадии разработки. Обещаются новые модульные методы строительства, усовершенствованный баланс. У нас на глазах группа яростных крошечных истребителей почти полчаса мучила гигантский фрегат, пушки которого оказались слишком медлительными для того, чтобы разнести комариную эскадрилью в клочки. Малавки в результате таки победили. Новый графический движок поражает воображение не массой полигонов, а своей бесконечной, прямо-таки космической красотой. В остальном же (пока разработчики не раскроют своих секретов) перед нами достаточно типичный сиквел. Даже несмотря на некоторый конфуз, вышедший с Impossible Creatures, Relic все еще способна создавать великолепные, поистине грандиозные игры. Homeworld 2 – прекрасный тому пример. ■

Платформа: PC
Разработчик: Relic
Дата выхода: осень 2003

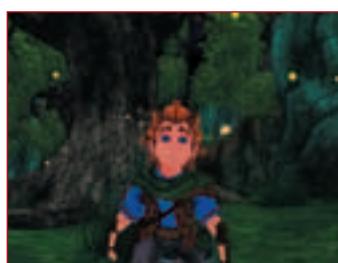


▶ Психоделические космические пространства в Homeworld 2

THE HOBBIT

Выпустив игру по первой книге «Властелина колец» почти одновременно со второй частью одноименного фильма Питера Джексона, Vivendi решила в этом году вместо игры по Two Towers, уже так успешно распроданной Electronic Arts, предложить игрокам нечто посвежее. Как насчет предыстории «Властелина», игры по полудетской книжке «Хоббит», вышедшей из-под пера дедушки Толкиена задолго до начала работы над грандиозным трехтомником? Одновременно и веселый, и в меру мрачный платформер с адвентурными элементами поначалу создавался специально для GameCube, однако теперь его решено выпустить на всех основных платформах. Если не принимать во внимание знаменитую лицензию и непременное наличие всех героев из книжки, Hobbit не слишком отличается от сегодняшних платформеров типа Ratchet & Clank. Хотя по стилю и истинно европейскому исполнению он куда больше походит на Rayman 3. Что совсем неплохо. К тому же силу tolkienovskой лицензии недооценивать нельзя. Vivendi хорошенько поучилась на некоторых ошибках Братства кольца и более их повторять не намерена. ■

Платформа: PC, PS2, GC, Xbox, GBA
Разработчик: Sierra
Дата выхода: Осень 2003



▶ Доблестный хоббит Бильбо Бэггинс готов к приключениям.

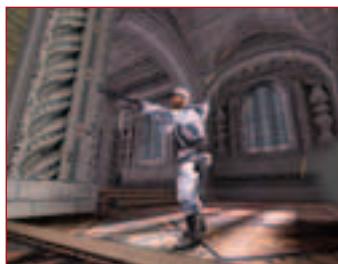
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Грандиозный сюрприз преподнесла всем фанатам Counter-Strike студия Valve, которая продемонстрировала на VUG Fair весьма «взрослая» версию своего однопользовательского проекта, столь долго и упорно откладываемого на все более поздние сроки. Впрочем, как показала эта демонстрация, там действительно есть чего ждать. Несмотря на устаревшую графику допотопного движка Half-Life, пусть и сто раз модифицированного, игра смотрится просто великолепно, особенно в высоких разрешениях (учитывая мощь сегодняшних машин, эти разрешения доступны почти каждому без потери производительности). Очаровательные скриптовые сцены (особенно нам понравился труп исламского террориста, падающий на каменный крест готического собора), оригинальные и разнообразные задания и обилие реальных видов вооружений вдобавок к полностью переработанным игровым моделям – все это подкреплено бронебойным игровым процессом. Ждать или не ждать – в данном случае не вопрос. Вопрос в том, сколько. По нашим данным, примерно до ноября. ■

Платформа: PC
Разработчик: Valve/Ritual/Gearbox
Дата выхода: осень 2003



▶ Вне зависимости от даты выхода CS: Condition Zero непременно станет культовой игрой. Valve и Ritual стараются изо всех сил, чтобы встреча произошла пораньше.



▶ Модели персонажей не шибко впечатляют.

X-FILES: RESIST OR SERVE

Kак раз в сентябре прошлого года под маркой Black Label Games вышла одна из лучших игр жанра Survival Horror, созданная по мотивам культового ужасника Джона Карпентера The Thing. В сентябре 2003 года под этой же маркой выйдет игровое переложение еще одного культового киноиздания – сериала X-Files, причем жанровая принадлежность проекта осталась неизменной. Создаваемая компанией Fox Interactive игра во многом пересекается с The Thing как в жанровых, так и в чисто игровых решениях. Игрокам предстоит расследовать не одно, а сразу три различных дела, само собой, таинственным образом связанных между собой (причем сценарий игры написан авторами телесериала). ИграТЬ можно как за Малдера, так и за Скалли, причем переключаться между героями можно в реальном времени на манер Resident Evil Zero. Массы скриптовых роликов и леденящие душу монстры гарантированы в больших количествах. Игровой процесс относительно стандартен – стрельба и решение головоломок плюс немного исследований. Вполне интересно и симпатично. ■

Платформа: PS2, Xbox
Разработчик: Fox Interactive
Дата выхода: Сентябрь 2003

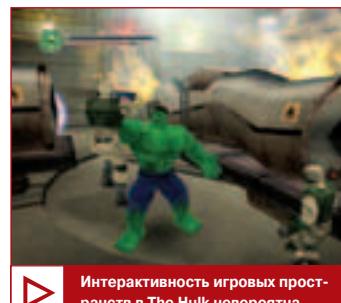


► И как это он оказался в очередном криогенном хранилище?

THE HULK

Hо́вый фильм The Hulk режиссера Энга Ли, выходящий на экраны в июле, основан на популярном сериале комиксов компании Marvel (правообладателей таких марок, как Spiderman, X-Men и других) о необычном супергерое, способном превращаться в страшного зеленого монстра каждый раз, когда его кто-нибудь разозлит. Фильм снимается на студии Universal, и решение передать право на разработку одноименной игры студии Universal Interactive выглядит вполне естественным. Игра, выполненная в весьма специфичном графическом стиле, весьма напоминающем toon-shading из Legend of Zelda: Wind Waker, позволяет вам как насладиться огромной мощью зеленого чудища и вдоволь покрушить все вокруг себя, так и заниматься в человеческом облике привычным шпионажем в стиле Солида Снейка. Симпатичная боевая система и на редкость качественные и стильные ролики наверняка добавят Халку привлекательности. Успех же самой игры находится в серьезной зависимости от успеха фильма – все же есть определенные сомнения, что публика после Daredevil и X-Men 2 захочет вновь повалить в кинотеатры, чтобы взглянуть на очередного супергероя. ■

Платформа: PC, PS2, GC, Xbox, GBA
Разработчик: Universal Interactive
Дата выхода: Июль 2003



► Интерактивность игровых пространств в The Hulk невероятна.

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Gе ожидали увидеть в Ground Control 2 ничего особенно привлекательного, мы были приятно удивлены масштабностью нового проекта Massive. Невероятно высокая для стратегии графическая детализация с легкостью затмевает даже лучшие сцены из C&C: Generals. Удобнейшая интерактивная камера позволяет смотреть на поле боя именно с той точки и с той высоты, которая в данный момент необходима. Масштабирование в пределах от метра до нескольких сот метров от поверхности земли для Ground Control 2 не проблема. При этом даже на достаточно средних по сегодняшним меркам машинах (игра демонстрировалась на Athlon XP 1600+ с GeForce 4 Ti4200) никаких тормозов не наблюдалось. Помимо сильного одиночного режима (по традиции детали сюжета не разглашаются), GC2 предложит несколько новаторских решений в сетевых баталиях. Так, например, в одном из режимов игрокам будет позволено подключаться к уже идущим сетевым сражениям и точно так же выходить из игры, не портя удовольствие другим игрокам. Как именно это будет сделано, разработчики не говорят, но мы подозреваем, что в условиях отсутствия живого игрока тяжкий труд командования его армией временно возьмет на себя компьютер. ■

Платформа: PC
Разработчик: Massive Entertainment
Дата выхода: зима 2003



► Высочайшая детализация даже при максимальном приближении камеры – этим может похвастаться, пожалуй, лишь новый Ground Control.

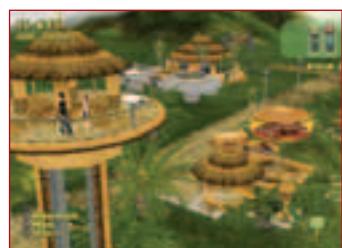


► GC2 предложит несколько новаторских решений.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Первая стратегическая игра по знаменитому сериалу Стивена Спилберга, Operation Genesis с виду весьма похожа на Bullfrog'овский Theme Park. Вы точно так же отстраиваете парк, расставляете аттракционы, следите за наличием туалетов и ассортиментом сувенирных лавок, регулируете цены и стараетесь заработать побольше денег. Чем эта игра радикально отличается от Theme Park, так это наличием динозавров, которые многое меняют в привычном игровом процессе. Динозавры – это не аттракцион, который коли сломался, можно починить. Они – живые существа, иногда весьма свирепые и готовые подзакусить некоторыми посетителями. Соответственно, от вас потребуется достаточно умения, чтобы сделать парк как привлекательным для посетителей, так и удобным для самих динозавров. Для еще большего разнообразия в игровой процесс введены аркадные миссии, в которых вы будете летать на вертолетах и ездить на джипах для того, чтобы, например, спасти забредшего не туда посетителя или чтобы сделать динозаврам прививки. Отличная графика, интересно смоделированный AI динозавров (всего их в игре более 25 видов) делают эту игру привлекательной. ■

Платформа: PC, PS2, Xbox
Разработчик: Konami/Bluetongue
Дата выхода: Май 2003



► Строительство и развитие парка динозавров, и неустанные заботы о милых зубастых питомцах – именно этим вы будете зарабатывать на свой виртуальный хлеб с маслом.

И ДРУГИЕ...

...ОКОЛО СОРOKA ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ

Всего на VUG Fair было продемонстрировано около сорока различных игровых проектов для всех современных платформ. Подход Vivendi к рынку хорошо укладывается в принцип «во всем стараться быть, как EA, за исключением спорта», озвученный президентом компании во время его вступительной речи. Помимо проектов, о которых мы рассказали в мини-обзорах, стоило бы также обратить внимание на великолепный Action от первого лица по мотивам известных комиксов Judge Dredd vs Judge Death, вот уже два года создаваемый известной студией Rebellion. Кроме того, уже через несколько месяцев VUG выпустит на европейском рынке давно ожидаемую и «на ура» принятую в Штатах Action/RPG Baldur's Gate: Dark Alliance от Interplay. Весьма значительный интерес представляет выходящая в июне космическая эпопея Mace Griffin: Bounty Hunter, по концепции походящая на Freelancer, но снабженная режимом Action от первого лица с соответствующим Doom-образным игровым процессом. В рамках соглашения с Crave VUG выпустит в начале апреля симпатичный спортивный симулятор катания на самокате под названием Whirl Tour, а в начале мая на прилавках появится PS2-версия популярного «Крепкого орешка» Die Hard Vendetta, отмеченного критиками за весьма необычный для FPS игровой процесс. В этом году также будут выпущены три классических консольных хита от Blizzard, созданные компанией на SNES еще до того, как мир узнал слово Warcraft: Lost Vikings, Rock'n'Roll Racing и Blackthorne выйдут для GBA.

Разумеется, этой «великолепной симкой» список представленных на VUG Fair игр не ограничивается. О других проектах вы можете узнать из врезки, а более подробную информацию о них ищите в будущих выпусках «СИ».

В заключение можно сказать, что VUG убедительно доказала, что крепко стоит на ногах, что бизнес компании весьма силен и развивается впечатляющими темпами. Vivendi – это не только Blizzard и Valve, хотя, конечно, эти две марки пока куда сильнее всех остальных. Тем не

менее, даже в отсутствие новых продуктов Blizzard и, несмотря на так и не состоявшийся, но уже так давно ожидаемый анонс Half Life 2, интересных игр от VUG в этом году выйдет предостаточно. Компания «Софтвер Клаб» наряду с уже анонсированной локализацией расширения для Warcraft III: Frozen Throne постарается выпустить на нашем рынке максимальное число игр VUG полностью на русском языке, но а мы обязуемся оперативно и максимально подробно информировать вас обо всех новостях. ■

Ok, BenQ не получил "золото" на олимпиаде в Сиднее...



...НО МЫ ЗАВОЕВАЛИ БОЛЕЕ 100 ВЫСШИХ НАГРАД В ТЕСТАХ И ОБЗОРАХ РАЗЛИЧНЫХ ИЗДАНИЙ МИРА.

Хотите узнать больше? Посетите наш сайт www.BenQ.ru

BenQ

Enjoyment Matters

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
index@pochtamt.ru

История, покорившая сердца многомиллионной толпы подростков (к числу которых с гордостью отношу и себя) в далеких восьмидесятых. Легенда, ставшая классикой мирового кинематографа, а с подачи разработчиков компьютерных игр – еще и бестселлером игровой индустрии. Сказка о вечном, мечта о великом и прекрасном, безусловно-рефлексорная ненависть к насилию и рабству. Назовите это пафосом, а между тем все это бесспорно относится к эпохальным «Звездным войнам». На сей раз разработчики решили взять штурмом крепость под гордым названием MMORPG.

История возвращает нас к самым ранним эпизодам, появившимся на кинэкранах. Звезда Смерти раскидала обломки по всей галактике, а Люк Скайуокер уже вырос из среднего школьного возраста. Разумеется, не стоит забы-

вать, что эпизоды, снятые в 80-х, не являются начальными, если говорить о внутренней хронологии сериала. Поэтому отголоски «войны клуунов», первого эпизода «Звездных войн», также будут иметь место. Но только отголоски. А между тем настало время космической гражданской войны. Империи, достигшей пика своего могущества, противостоят горстка повстанцев. Их мало, но они в тельняшках. Они испытывают крайнюю потребность в оружии, но компенсируют его дефицит первейшей потребностью любого здравомыслящего существа – желанием свободы. Все, как задумывал старина Лукас. Идеальная почва для создания глобальной RPG. Просто чернозем! Было бы удивительно, если бы эту идею не претворили в жизнь.

➤ ГДЕ

Учитывая то обстоятельство, что разработчиком выступила компания SOE, создатель легендарного и незабываемого EverQuest, в игре точно так же будут присутствовать несколько галактик, игровых миров. В каждом – определенное количество исторически достоверных планет, таких, как Татуин или Набу. А теперь представьте, как далее шагнула компьютерная мысль –

любая планета в среднем по площади будет составлять 16x16 километров, что на 35% больше, чем весь мир EverQuest. А ведь планет будет не одна, не две. На данный момент их заявлено 9! Своебразная «суверенность» превращает локации в безопасные базы игроков. Здесь можно быть уверенными, что не нарвешься на засаду.

Основным средством передвижения между планетами станут независимые космические корабли или, по словам капитана Соло, корыта. Несъемлемой частью перелетов станут схватки с имперскими захватчиками или головорезами повстанцев – в зависимости от того, на чьей стороне вы сражаетесь.

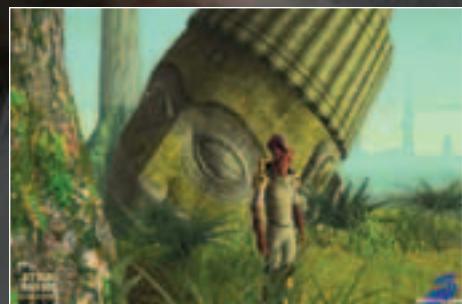
Космические баталии разрабатываются создателями таких непревзойденных хитов, как Wing Commander и Privateer. Однако ожидать их в первом релизе все же не стоит. Скорее всего доказать свое мастерство в управлении TIE Fighter вы сможете не ранее нескольких месяцев после выхода оригинальной игры.

➤ КТО

Сразу отмечу, что выбору персонажа разработчики уделяют самое

пристальное внимание. Уже на этом этапе игроку предложено заявить о своей индивидуальности, сфабриковав нечто, похожее на отражение в зеркале. Мало того, что на выбор предоставляется 8 уникальных по своим качествам и характеристикам рас (хотя и это не предел – дебелоперы обещают добавлять расы в апдейтах), существует еще и детальная специализация аватара. Выбор пола, цвета кожи и волосистого покрова, которыми радовали нас The Sims на PC, – уже не предел. Теперь можно выбрать себе телосложение, прическу и даже подкорректировать лицо! Вам кажется, что у вас нос чуть длиннее? Не вопрос! Губы потолще? Без проблем! Изгиб бровей, ярко выраженный эпикант, высокий лоб, ямочки на щеках и залысины? Да ради Бога! По словам разработчиков, вся фантазия играющего будет удовлетворена, что послужит залогом моментальной узнаваемости своего прототипа в игровом мире.

Огорчу страдающих чрезмерным фанатизмом и/или звездной болезнью – за реальных персонажей «ЗВ» поиграть не судьба. Хотя Люк, принцесса



Как связан Мон Каламари с этими руинами – ума не приложу. Может у него бабушка из Индии?



Иногда дикая природа на деле доказывает, что клыки и когти куда страшнее бластеров.



Спорить с представителем самой умной расы по поводу невыгодности сделки бесполезно.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2 ■ ЖАНР: MMORPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts
■ РАЗРАБОТЧИК: Verant Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены ■ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2003 года

<http://www.starwarsgalaxies.com/>

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

→ ПО ОДЕЖДЕ ВСТРЕЧАЙТЕ

Шикарная детализация обещает проявиться в обмундировании персонажа. Так, «горячих точек» будет целых 20: голова, уши (серги), шея, торс 1 (для рубашки или блузки), торс 2 (для брони, жилетов, плащей), левый и правый бицепсы, левое и правое предплечье, левое и правое запястье, пальцы, ладони 1 (для тонких перчаток), ладони 2 (для защитных рукавиц), спина 1 (для брони), спина 2 (для плаща), ноги 1 (для нижнего белья), ноги 2 (для брони), пояс и ступни.



► Танцуй, красавица, танцуй! Джабба любит стройных и изящных, хотя сам не отличается ни тем, ни другим... Эй, кто там посмел тявкнуть «закомплексованный жирный урод»?! Бросить его в яму!!! В ЯМУ!!! В ЯМУ!!!

Лея, Дарт Вейдер и другие исторические личности могут промелькнуть перед вами в качестве NPC. Вот только скрестить с ними лазерные мечи вам не дадут. Так что забудьте о мести за смерть престарелого мистера Кеноби. Даже не надейтесь. Насколько комфортно будет чувствовать себя ваш персонаж в мире Star Wars Galaxies, будет зависеть от выбранной линии обучения. Другими словами, от прокачки. Выбрав будущий стиль жизни, начинаете учиться, постепенно выводя своего подопечного «из грязи в князи». Здесь очень четко просматривается желание разработчиков угодить неуверенным в завтрашнем дне – полученные знания можно легко варьировать. Не нравится выбранная линия образования – смените ее на другую. Жаль потерянных очков обучения – аннулируйте полученные навыки и пустьте возвращенные очки на изучения другого предмета. Гибкость в получении образования в немалой степени зависит от расы, поэтому при выборе своей национальной принадлежности следует проявить повышенную дальновидность. Отдельная история с Джедаями. Никакого прямого ограничения по количеству рыцарей в игре не существует. И ими действительно может

стать представитель любой расы. Но чтобы получить лазерный меч, придется изрядно попотеть. Создать Джедая можно будет только в специальном слоте, который станет доступен после выполнения определенного ряда действий уже созданным персонажем. Более того, Джедаям даруется только одна жизнь, то есть, погибнув в бою, вы не сможете магическим образом воскреснуть и отомстить обидчикам. Ну а о знаменитой возможности становиться полупрозрачными призраками и говорить не стоит. Такой участнику достоятся только настоящие мастера. Короче будьте готовы пройти через все тяжкие Люка Скайуокера, истязаемого неутомимым мастером Йодой. Сила будет познаваться в таком же порядке, как и все прочие навыки и умения. И на выходе вы будете с легкостью размахивать собственным новеньkim световым мечом, сможете парировать дистанционные атаки оппонентов и поражать иными средствами магического проявления Силы. Например, вытаскивать кроликов из цилиндра. Шучу. Не совсем понятной остается ситуация и со сторонами Силы. Разработчики вроде как не отказываются от обещанных темных Джедаев, но их

появления вряд ли стоит ожидать раньше тех же приснопамятных космических баталий. Для миролюбивых игроков тоже отведено свое место под солнцем – разработчики позаботились, чтобы во вселенной Star Wars Galaxies смогли выжить и отягленные пацифисты. Вы никогда не держали blaster в руках? Вы не знаете, как отличить парсек от сусека? В таком случае не дергайтесь с отведенной вам планеты и спокойно прокачивайте свой прототип – никто вас пальцем не тронет. По мнению разработчиков, такая схема получения опыта (а точнее сказать, система развития своих навыков) позволит новичкам вступать на опасный путь воителя бок о бок с материальными головорезами, сводя различие практически на нет.

► ПОЧЕМ

Помимо навыков ведения войны, на игроков возложена почетная миссия ведения всей экономики игры. Навык торговли важен, даже в некоторой степени жизненно важен. Поскольку продаётся и покупается буквально все. Устали рассекать просторы родной планеты на своих двоих? Так купите гайдер – и вперед по этим просторам с ветерком. Устали от непонимания наре-



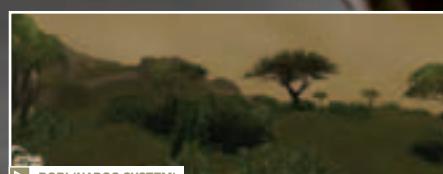
► YAVIN 4 (YAVIN SYSTEM)



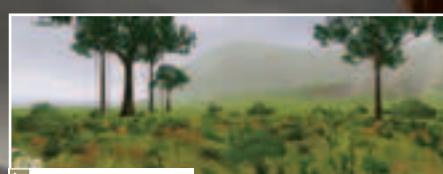
► TATOOINE (TATOO SYSTEM)



► TALUS (CORELLIAN SYSTEM)



► RORI (NABOO SYSTEM)



► NABOO (NABOO SYSTEM)



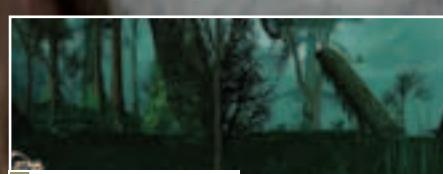
► LOK (KARTHAKK SYSTEM)



► CORELLIA (CORELLIAN SYSTEM)



► ENDOR (ENDOR SYSTEM)



► DATOMIR (DATOMIR SYSTEM)

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED ➤

ХИТ? ХИТ?

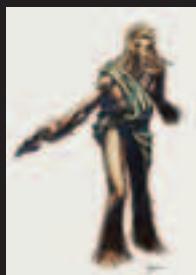
➤ LUCASART ENTERTAINMENT COMPANY

ТРАНДОШАНЫ



Trandoshan. Рост: 1,8-2,2 метра. Родина: планета Трандш. Обладают нечеловеческой силой, возможностью регенерировать поврежденную плоть и подковной ненавистью к Вуки. Непредсказуемы, грубы, стойки, решительны, спокойны, часто дружбе предпочитают выгоду.

ВУКИ



Wookiee. Рост: 2-2,3 метра. Родина: планета Кашиик. Чудовищно сильны, подвержены приступам неконтролируемой ярости. Обладают завидным интеллектом, доверчивы и самозабвенно преданы. Хорошо развита регенерация. Оружие – арбалет и клинок «риик».

ТВИЛЕКИ



Twi'lek. Рост: 1,6-2 метра. Родина: планета Рилот. Как правило, не агрессивны, предпочитают доказывать свое преимущество хитростью, а не силой. На голове имеют пару отростков, так называемых «лекку» и представляющих собой развитые органы осознания и общения.

ЗАБРАКИ



Zabruk. Рост: 1,6-1,9 метра. Родина: планета Иридония. Гордая и сильная нация, обладающая высокоразвитыми интеллектуальными и психическими способностями. Несколько видов различаются по форме рогов и по многочисленным татуировкам. Независимы, но легко адаптируются.

чий гостя? Для этого существует аналог С3-РО. Планируете взломать компьютер? Вспомните о сородичах R2-D2. Считаете, что дроиды вам впаривают по безбожной цене? Совершенно правы! Наладьте производство своих и впаривайте их сами за полцены! Можно заняться строительством,

святыи себе резиденцию и даже отстроить свой собственный город. Полностью, начиная от «спальных районов» с выдолблеными в песчанике каморками до гладиаторских арен, снабженных автоматическими охранными турелями. Как только вы закончите строительство космичес-

кого порта, город станет полноправной составляющей инфраструктуры и сможет принимать гостей со всех отдаленных участков вселенной. Есть даже профессия наемного убийцы. Грязноватая работенка, но, тем не менее, – весьма прибыльная. Чтобы снять со своего хвоста другого

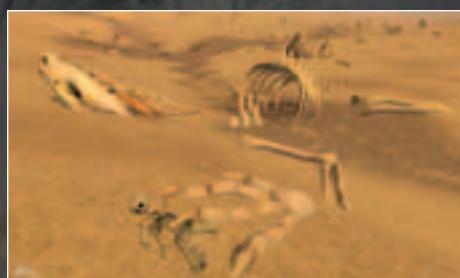
киллера, многие готовы заплатить немалые деньги. В соответствии с профессией и полученной «лицензией на убийство» наемник не может устроить массовое истребление грешников и вырезать, скажем, целую деревню. Ему предлагается на выбор несколько мишеней, которые



➤ Старый добрый Эндор. Медведи ищут грибы, а забраки, похоже, ищут тех, кто ищет грибы...



➤ Несмотря на то что человеческая особь слабо смахивает на Люка Скайуокера, подсознание услужливо выдает цитату из блокбастера: «Хозяин! Хозяин!!! Выкупите нас! Иначе мы пойдем на переплавку!!!»



➤ Самое обидное для Джедая — завалить мощную ископаемую тварь и сдохнуть на ее останках.

► STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

→ LUCASART ENTERTAINMENT COMPANY

БОТАНЫ



Bothan. Рост: 1,3-1,5 метра. Родина: планета Ботави. Широко известны, как искусные шпионы, совершившие навыки добычи информации на протяжении 300 лет. Жадны, пронырливы, темперамент не стабилен. Вместе с тем, хорошо организованы и весьма сообразительны.

ЛЮДИ



Human. Рост: 1,5-2 метра. Родина: по некоторым данным – планета Корускант. Доминирующий вид, контролирующий большую часть ключевых постов в правительстве. Легко адаптируются в любых ситуациях, страдают повышенным любопытством, очень нестабильны в пристрастиях.

МОН КАЛАМАРИ



Mon Calamari. Рост: 1,6-1,8 метра. Родина: планета Мон Каламари. Земноводный вид, идеальные пловцы, способны жить под водой довольно долгое время при сравнительно малом дополнительном оборудовании. Один из самых мирных и интеллектуально развитых видов.

РОДИАНЕ



Rodian. Рост: 1,4-1,7 метра. Родина: планета Родия, система Тириус. Охоту и смерть зовут до степени культа. Жадность, безнравственность и полное отсутствие каких бы то ни было понятий об «угрызениях совести» делают их превосходными наемниками.

и могут пасть от пули-дуры или штыка-молодца. Не любите лезть на рожон в схватках? Вас можно понять. Становитесь профессиональным лекарем и залечивайте раны собратьев по оружию в тылу, не стремясь получить в грудь заряд лучемета. Единственную профессию разработчики решили исключить из общего списка – воинов регулярных войск Империи. Объяснение простое – боевики будут постоянно находится в самоволке, исследуя миры и закладывая за воротник в ближайшем баре. А служба на благо Империи – дело нешуточное. Самоволка карается ежовой дланью железного Вадера. Да чего там! Зато деньги можно выколачивать даже... на парикмахерском деле! А что? Зная неистребимую страсть слабой половины человечества к новым прическам, будете пользоваться фантастическим успехом. Ведь новая при-

ческа нужна не только игроку, но и его аватару. Не знаю, будет ли возможным нажиться на макияже и педикюре, но и этого не исключаю. Вообще, мне начинает казаться, что в многогранном мире SWG нет ничего невозможного.

С ЧЕМ

Большая часть предметов производится самими игроками, выбравшими своим призванием производство. Инженеры в качестве бонуса получают возможность разрабатывать новые товары. Правда, этой способности хватает только на ограниченное количество новинок, поэтому со временем от устаревших версий приходится отказываться, переключаясь на более свежие образцы.

Итак, для начала разрабатываете схематическое изображение предмета, который хотите поставить на конвейер. В принципе, инженер и фабри-

кант – две разные специализации, но вы можете совместить их, если не хотите зависеть от левой пятки своего подельника.

Разработанную схему относите на завод, где с нее начинают клепать коначный продукт, даже если вы вышли из игры – до тех пор, пока есть в наличии ресурсы и компоненты.

Единственное ограничение – вы ничего не сможете производить от начала и до конца. На первых этапах игры вы будете зарабатывать только полуфабрикатами. Потом, поднявшись по «карьерной лестнице», переключитесь на более продвинутые виды продукции. Однако тот лимит, который разработчики установили на полученные знания, не может вместить в себя полный производственный цикл; от первоначальных знаний придется «откаться» в пользу более продвинутых. На выходе же на каждое изделие бу-

дет наноситься ваш логотип, так что можно приготовить себя к роли, например, почетного иуважаемого оружейника SWG.

Кстати, об оружии. Отдельно хочется рассмотреть оружие джедая, легендарный световой меч. Во-первых, несколько перефразирую пословицу – «каждый джедай – сам кузнец своего меча». По задумке разработчиков (да и следуя аутентичному сюжету), только джедаи могут «ковать» свое оружие. Кроме того, «свой меч всегда ближе к телу» и дает куда больше возможностей, чем позаимствованный. Разумеется, сделать свой меч не так просто. Необходим определенный полученный навык, да и дело это не простое. По легенде, Люку пришлось биться довольно долго, прежде чем он сотворил свой меч. Хотя он работал один, без наставника, ориентируясь только на записи старого Оби-Вана.

Отдавая дань первому эпизоду, где промелькнул двусторонний меч, разработчики решили наладить производство и такого оружия. Это, конечно, сопряжено с дополнительны-

В КАЖДОМ МИРЕ – ОПРЕДЕЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ИСТОРИЧЕСКИ ДОСТОВЕРНЫХ ПЛАНЕТ, ТАКИХ, КАК ТАТУИН ИЛИ НАБУ. КАЖДАЯ ИЗ ПЛАНЕТ В СРЕДНЕМ ПО ПЛОЩАДИ БУДЕТ СОСТАВЛЯТЬ 16Х16 КИЛОМЕТРОВ, ЧТО НА 35% БОЛЬШЕ, ЧЕМ ВЕСЬ МИР EVERQUEST.



Мимика персонажей проработана настолько детально, что картинки – хоть в учебник по психологии. Интересно, какого рода видеокарта понадобится физиономистам-профессионалам? «СИМЫ» точно отдыхают. Курят. В отпуске. Бессрочном.

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED ➤

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

➤ ЛЕГКО ЛИ СОСТРЯПАТЬ ГРАНАТУ?

Для производства такого незаменимого оружия в разборках по-крупному, как граната, вам потребуется ни много ни мало, а...

1. Корпус гранаты. 3 единицы любого металла.
2. Магнитный захват. 1 единица стали.
3. Таймер. 2 единицы стали.
4. Втулка. 5 единиц любого металла.
5. Комплект боеголовки. Требует модуль боеголовки, про-

изводимый отдельно.

6. Запал боеголовки.

Дополнительные усовершенствования:

1. Ускоритель боеголовки. Требует зарядную систему, производимую отдельно.
2. Апгрейд боеголовки. Требует зарядную формовку, производимую отдельно.
3. Улучшенный заряд. Требует улучшенную втулку, производимую отдельно.



➤ Самая грозная тварь на Татуине, Крайтский дракон, единственный достойный противник для AT-AT. Вечный спор цивилизации и матушки природы.

ми расходами (один кристалл чего стоит), временем и навыками по производству и мастерству владения. Но если уж он запал вам в душу – насладитесь сможете. Выбирая кристалл для своего будущего оружия, можно будет поиграться с цветом – на выбор предлагается широкая палитра окраски кристалла, что прямо влияет на цвет светового клинка. Со временем кристалл будет «снашиваться», но это не страшно – джедаи в процессе дополнительного обучения смогут получить соответствующий навык и поддерживать меч в надлежащей форме. Вообще, меня несколько расстроила система износа предметов. Суть не в том, что каждый предмет подлежит износу – это понятно. Но при каждой починке уменьшается и количество НР предмета, поэтому рано или поздно любая вещь станет полностью негодной. И этот факт удручет не по-детски. Скажу больше, вещи раз-

рушаются, даже не будучи использованы, – существуют своеобразные «часы жизни». После определенного времени каждая вещь приходит в состояние обветшалости и подлежит утилизации. С одной стороны, это правильно и жизненно верно. С другой – как-то обидно расставаться с предметом, за который в свое время попстолбика силы отдал.

➤ КАК

Графический движок – поистине повод для гордости разработчиков и обильного слюновыделения даже у самых прожженных игроков. Присмотритесь к кадрам – все они сняты во время игры! Да, да, это не вставки, а сам игровой процесс! Вы скажете, что веритесь с трудом. И тут я полностью и всецело поддержу – в это невозможно поверить. Так что это не факт. Нет, братцы, это не факт. Это куда больше, чем факт! Так оно и будет на самом деле! Только представьте себе... Бескрайние

поля планеты Набу. Высокая трава, усердно скрывающая от глаз игрока немногочисленные холмы, колышется легким ветерком. Персонаж появляется на экране, отбрасывая дьявольски правильную тень на поверхности каждой травинки. Простирающиеся перед вами 256 квадратных километров площади, сосредоточенные на десяти отдельных локациях, могут и должны быть исследованы.

Или еще кадр из прошлого. Безжизненная планета Татуин. Запасов песка вполне хватит на пару сотен пустынь Сахар. Дюны, уходящие за горизонт. Деревня, настолько реальная, что кажется, будто к ближайшему зданию можно прислониться рукой. Металлические части поблескивают на солнце, дополняя реалистичность картинки. Появляется желание пересмотреть фильм и пройтись еще раз по маршруту юного Скайуокера. Красота, да и только!

➤ РЕЗЮМЕ

Окинув я взглядом все написанное и погрустнел. Вроде и поведано не мало, а и малой толики осветить не удалось. На повестке дня стоит вопрос: «Хит ли?» Братцы, какие могут быть вопросы?! Если это не хит, то хитов в природе просто не существует. Нет, это не хит. Это куда больше, чем хит. Это очередной прорыв. Знаю, нас прорывами не испугаешь. Что не месяц – то прорыв. И, тем не менее, рискну высказать свое мнение. Одиночным кампаниям жить осталось считанные десятилетия (*не верим!* – прим. ред.). Не за горами светлое будущее, когда в каждой квартире выделенка будет проводиться строителями народа с электричеством. Это светлое будущее – эпоха MMORPG. Эпоха Star Wars Galaxies. Очень хочется надеяться, что я не чересчур оптимистичен со сроками, и доведется-таки дожить до этого светлого завтра. Тогда, глядишь, и встретимся на Татуине... ■



➤ Оцените – насколько грозно выглядит эта машинка при ближайшем рассмотрении!



➤ ВАУ! А вот и море. Так, братцы, вы обождите, я только ополоснусь по-быстрому, и назад...



➤ Битва Мон Каламари с человеком. Зуб даю, что парочка на заднем плане уже сделала ставки. Кстати, обратите внимание на довольно экзотический вид Костяных доспехов, в которых щеголяет синяя гуманоидная жаба.

"ВЛЯПЫВАТЬ, вляпать, вляпнуть что во что влепить, вставить ляпком.
Вляпать глину в стену. Вляпать камень в глину."

Словарь Даля."

ВЛЯПЛИ!

- 100% атмосфера Вляпландии - где бы ты ни был, обязательно влипнешь!
- Плавная мультипликация, уникальная для каждого поступка
- Истинно вляпляндское чувство юмора
- Великолепные трехмерные сцены-вляпы
- Легкое и понятное управление
- Много много музыки

"Влип? - Будь собой, делай в шутку, делай весело, делай несерьезно, приколись!"

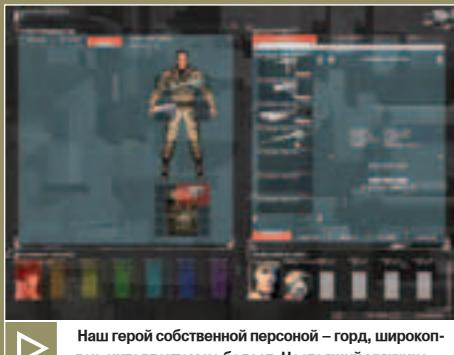




■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Altar Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК: Cenega Publishing ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К
КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500, 64MB RAM, 3D-ускоритель ■ ДАТА ВЫХОДА: весна 2003 года

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.ufo-aftermath.com>



► Наш герой собственной персоной – горд, широкоплеч, интеллектом не болеет. Настоящий мужчина.



► Внеземное здание неизвестного архитектора, обозначенное буквами «ЭМ» и «ЖО».



► Вам не видно, но по темной улице крадется чужеродный организм с дредами на кристально-лысой голове и невнятной пушкой в руках. Жуть.

→ UFO: AFTERMATH



СЕРГЕЙ ЖУКОВ
zhukov@pochtamt.ru

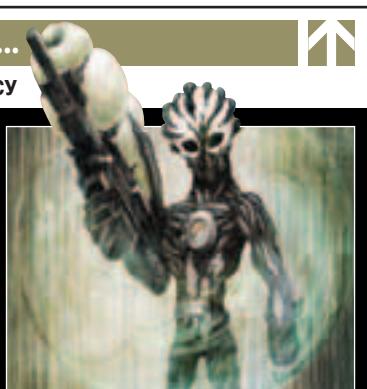
UFO: Aftermath (в девичестве Dreamland Chronicles: Freedom Ridge) за время своего существования в качестве полупаблика уже успела сменить и разработчика, и издателя. Virgin Interactive, внезапно охладевшая к проекту, благополучно спихнула ненужный груз полузеленым чехам, оставившим свой след на полу в виде занимательной стратегии Original War и параноидальной шарады про двух рыбок-революционерок Fish Fillets. Даже если продолжение окажется прямым и деревянным, как макаронный Пиноккио, имя Altar Interactive станет известно далеко за пределами резервации.

Удивительный факт отказа от одной из самых успешных торговых марок странным образом сочетается с откровенным эксплуатированием оной в целях пропаганды мертворожденных уродов. Почти двухгодичной давности X-COM: Enforcer показал, что лавры извечного противостояния людей и сектоидов до сих пор не дают покоя издателям. К счастью, в случае с UFO: Aftermath все более благоприятно. Шанс на выздоровление пациента маячит где-то между капельницей, «уткой» и склонкой с пиявками. Изрядно потрепанная медкарта больного попала на

ШКОЛА СТЕРЕОТИПОВ, ИЛИ...

...ЗЛО В ПЕРЕСЧЕТЕ НА БИОМАССУ

К поголовной враждебности инопланетной белиберды, упорно прилетающей к нам с подачи сценаристов, привыкать не приходится. UFO: Aftermath не стала исключением, сразу исключив из кандидатов образ полуумного чухака с антеннами в исполнении местного Кристофора Ллойда. Ни и высосанная из пальца история о микробах-убийцах не многим лучше. Воевать с сумасшедшими генетиками столь же банально, как ходить пока еще улыбающейся семьей в канцерогенный «Макдональдс».



ТО, ЧТО НЕКОГДА ЗАСТАВЛЯЛО ПРОСИЖИВАТЬ
НОЧИ НАПРОЛЕТ, СЕГОДНЯ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ
СРОДНИ ХОРОШЕМУ СНОТВОРНОМУ.

родину бравого солдата Швейка, приурока Гонзы и пива «Крушовице».

■ ПОСЛЕ МАТЕМАТИКИ

Не оставив практически ничего от наработок предшественников, окрыленные чехи начали все с чистого листа, слепив собственный движок, изменив название и наделив свое детище не блещущим оригинальностью сюжетом. Согласно ему, едва ли не завтра над землей повиснет генератор конца Света, раскидывая в стороны ядовитую перхоть, вызывающую мигрень у всего живого. Мы, как и следовало ожидать, окажемся в числе счастливчиков, наделенных иммунитетом к заоблачной пакости, данным нам в виде солидного бомбоубежища с годовым запасом малинового варенья и проросшего лука. Именно таким гурманам и предстоит возвращать Земле былую славу муравейнику высокой культуры.

Будучи большими фанатами оригинальной X-Com, труженики Altar Interactive сохранили в неприкосненности львиную долю игрового процесса. Все тот же глобус накручивает обороты, все так же упорно иностранная живность нацеливается на чужие территории, все с тем же оголтелым патриотизмом мы отказываем захватчикам во взаимности. Даже легендарная семья Якубиков никуда не делась. Привычная схема «сбил НЛО – отправился на место преступления добывать паразитов» остается так же неизменной. Разве что последующее строительство базы на захваченной территории стало примитивнее пищеварительного процесса у амебы и свелось до банального выбора типа – исследовательская, военная, производственная и отталкивающая творожную биомассу. Пока мы занимаемся возведением лабораторий с насмерть перегуганными кроликами



▷ До боли знакомый глобус. Как будто это было вчера...



▷ А вот тут инопланетных уродцев уже трое. У всех та же экипировка и... черт, кто-нибудь скажет мне, что они теряют своими манипуляторами!



ПРИВЫЧНАЯ СХЕМА «СБИЛ НЛО – ОТПРАВИЛСЯ НА МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ ДОБИВАТЬ ПАРАЗИТОВ» ОСТАЕТСЯ НЕИЗМЕННОЙ.

смена дня и ночи и полное отсутствие самостоятельности пехотинцев обеспечат особое наслаждение на ближайшие сорок-пятьдесят часов. Смущает, правда, что от такого дикого «разнообразия» рискуешь гораздо раньше свихнуться. То, что некогда заставляло просиживать ночи напролет, сегодня может оказаться сродни хорошему снотворному. Остается надеяться, что миссии не будут в ста процентах случаев сводиться к привычному «подари им всем покой», хотя бы отдаленно напоминая условную разносторонность старушки Incubation.

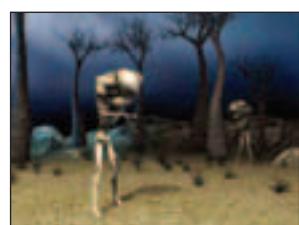
Тем не менее, на сегодняшний день UFO: Aftermath смотрится, мягко говоря, убого. Тусклые скриншоты из детсадовского набора «Сделай свой Quake» и расписываемые в местных «Записках на дисплее» достоинства впечатляют не больше дохлой крысы. Скудность доступной информации и бесконечные обещания демо-версии настораживают. Отсутствие средств передвижения, битв над или под водой и полный отказ от многопользовательского режима удивляют. Желание сохранить девственную чистоту оригинала, конечно, похвально, но целесообразно лишь с некоторой поправкой на время. Пока же налицо скорее стремление продать ностальгические сопли по сходненькой цене в бутилке из-под Sheridan's. Впрочем, грядущая Пасха покажет, что на самом деле скрывает плохо раскрашенное яичко с грифом UFO на конце. ■

ми, бесстыдные захватчики и их мутанты-вассалы двадцати с лишним видов радостно топчут своими экзотическими ботинками наши родные места. Последние в свою очередь генерятся каждый раз случайным образом (здравствуй, Diablo), внося определенное разнообразие. Это радует. В нашем распоряжении небольшой арсенал привычного земного оружия, пара-тройка ущелевших поселков и скромный отряд головорезов в количестве семи тире четырнадцати штук, каждый из которых на вес золота по причине катастрофической нехватки кадров. Набираясь опыта, подопечные супермены получают experience points, которые предлагается поделить среди стандартного набора параметров: Agility, Dexterity, Willpower, Intelligence и Perception. Да кучи, каждый солдат имеет уникальную

специализацию (медик, пулеметчик, инженер-сантехник), что заставляет игрока в ускоренном темпе дергать за единственную оставшуюся извилину во время распределения очков. Помимо опыта, на благо Родины пойдут и трофеиные технологии, без изучения и внедрения которых победа останется призрачной. Своих ресурсов на разработку, знаете ли, не хватает. Все пожрал проклятый хомяк.

▷ ПРОВЕРКА НА ВШ-ТЬ

В отличие от оригинала десятилетней давности, тактическая часть игры основана на так называемой Simultaneous Action System (SAS). Раздав команды членам отряда, мы откладываемся в кресле, болтно стукась головой о спинку, и наблюдаем за результатами собственных ошибок. Погодные условия,





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: Squad-Based Strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: NDA Productions
■ РАЗРАБОТЧИК: Massive Development ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: неизвестно
■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2003

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.groundcontrol2.com/>

GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

МАССИВНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Шведскую Massive Entertainment частенько путают с немецкой Massive Development (Archimedean Dynasty, Aquapox). Несмотря на это, шведы частенько отшучиваются: «Мы развлекаем, а они разрабатывают. Тем не менее, мы никогда не пересекаемся». У Massive Entertainment кроме Ground Control и дополнения GC: Dark Conspiracy есть опыт разработки детского экономического менеджера, а также небольших игр для мобильных телефонов.



СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

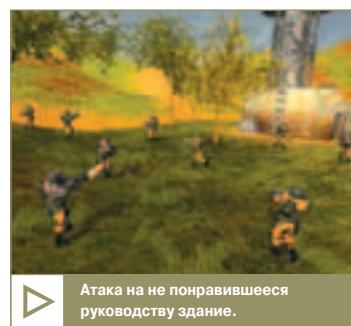
Mдея «командных» стратегий в реальном времени, когда за каждого юнита волнуешься не меньше, чем за собственную видеокарточку стоимостью 400 баксов, проскальзывала еще в самом первом WarCraft. Там, если вы помните, была миссия за людей, в которой, путешествуя командой рыцаря по подземелью, нужно было найти и спасти короля Азерота. Там же был уровень, где с помощью катапульт надо было уничтожить забор и спасти крестьян, чтобы построить базу. Позже идея была воплощена в C&C – миссий «без базы» стало гораздо больше. Потом уже появились исключительно фэнтезийные Warhammer: Dark Omen (более близкая к теме «юниты против базы», чем предок – Shadow of the Horned Rat) и роскошный Myth. Техногенный вариант сделали уже разработчики из Massive Entertainment. Короче, Ground Control – это стратегия в реальном времени, в которой у вас есть юниты, но нет базы и ресурсов.

ВТОРОЙ

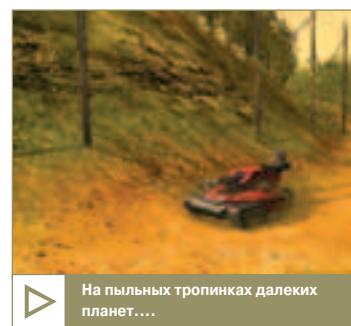
2741 год. Прошло триста лет с момента падения корпорации Крейвен и Ордена Нового Восхода. Но, невзирая на эти замечательные события, война не останавливается. Теперь внимание выживших землян приковано к бывшим колониям. Собрав

громадную армию терран, император Маркус Августус пытается огнем и мечом вернуть колонии в свое распоряжение. Но есть люди, способные противостоять его захватнической политике. Вам, как водится, придется выбрать сторону конфликта. Сюжет, как видите, не блещет оригинальностью, что для хорошей стратегии по большому счету не помеха. Тем более что мы все-таки играем в игру, а не наслаждаемся сюжетными поворотами (*ну, это еще как посмотреть...* – прим. ред.). А суть игры как была, так и остается простой и понятной: оперируя ограниченным количеством подразделений, выполнить задание данного уровня. Например, уничтожить определенную постройку на базе противника. Или зачистить карту. Или просто продержаться некоторое время до подхода сил союзников. Никаких баз, никаких ресурсов – чистый экшн. Геймплей скверка полностью сохранил черты оригинала. Юнитов в начале миссии можно модифицировать в соответствии с той тактикой, которой вы будете

придерживаться в задании. Например, если необходимо разрушить какое-то конкретное здание, лучше навесить на юнитов побольше брони, чтобы, прорываясь к заказанной постройке, не расстерьять все свои подразделения. А в случае массовой зачистки карты главную роль, конечно, будет играть оружие. Но при всем этом добавится еще одна функция. Перед стартом миссии вам дадут некое число очков (*acquisition points*), на которые можно будет купить дополнительные возможности: например, ковровую бомбардировку заданного квадрата или, скажем, сканирования поля боя. Не считая привычной для таких игр покупки дополнительных юнитов. «Достоверные источники» уверяют, будто подобных возможностей будет целое море, что придаст свою изюминку каждому новому прохождению миссии. Кроме acquisition points вам предложат на выбор поддержку. Это может быть, например, орбитальный спутник, выстреливающий луч энергии, который враз



▶ Атака на не понравившееся руководству здание.



▶ На пыльных тропинках далеких планет....



▶ Следы от гусениц, впервые появившиеся в Ground Control, перекочевали во вторую часть.



▶ Полностью трехмерные карты уровней GC 2 поначалу могут вызвать затруднение у новичков.



▶ Улучшенный движок игры включает в себя переливающуюся воду. Не Unreal 2, но тоже ничего.

уничтожит любого противника (помните Ion Cannon из С&С?). Или EMP, из-за которого глохнет вся электроника в округе. Тут тоже поле непаханое экспериментов и тактических приемов. Правда, во сколько нам обойдется такое супероружие – пока что тайна, покрытая мраком. К сожалению, никаких подробностей из разработчиков вытащить не удалось. Мало того, на официальном сайте игры, кроме пресс-релиза и нескольких текстов, оформленных в виде flash-заставки, ничего нет. Тексты в основном повествуют о сюжете игры, который вкратце был изложен чуть выше. Все сведения о геймплее пришлось выудивать из форума, куда сердобольный народ скидывал переводы интервью и результаты общения с разработчиками. Попробую ознакомить вас с полученными сведениями.

■ ТОЛЬКО ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ... И НЕМНОГО ФАКТОВ

Экспертные мнения завсегдатеев форума Massive нелегко воспринимать как

истину в последней инстанции, но если разработчики молчат, что еще остается делать? Правильно, строить предложения.

Предположение первое. Судя по скриншотам, движок GC2 построен на усовершенствованном ядре оригинальной игры. Больше наворотов, выше детализация уровней и новее технологии. Вот такие «оригинальные» прогнозы.

Предположение второе. Новых юнитов в игре будет МНОГО. Просто нереально много. Пронырливые фанаты умудрились даже такую деталь раскопать: оказывается, несмотря на довольно большой интервал времени, разделяющий события GC и GC 2, дизайн юнитов и принципы вооружения останутся теми же. Это связано с тем, что ничего нового в этой вселенной не изобретали, а всего лишь усовершенствовали имеющиеся наработки.

Теперь немного фактов. На форуме высступали не только фанаты, но и разработчики. Удалось прояснить следующие детали.

Факт первый. Бета-тестинг будет. В какой-то момент разработки специально обученные люди из Massive выберут самых способных (читайте: самых крикливых на форуме) и предложат им поучаствовать в закрытом мультиплерном бета-тестинге. Счастливчиков будет очень мало – об этом предупредили заранее.

Факт второй. В оригинальном Ground Control нельзя было сохраняться во время миссий – только между ними. В Ground Control 2 можно будет сохраняться в ЛЮБОЙ точке игры. Официально подтверждено разработчиками из Massive Entertainment.

Пожалуй, остается добавить, что игра ожидается уже в конце этого года. никакой другой информации в наше распоряжение, увы, не поступало. ■



► За тысячу лет дизайн танков практически не изменился.



ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ



ВРАГ НЕ ПРОПОЛЗЕТ, НЕ ПРОПЛЫВЕТ И НЕ ПРОЛЕТИТ!

Несмотря на предполагаемое появление многочисленных представителей новых видов техники, имеющиеся в наличии скринь демонстрируют нам только знакомые силуэты. Танки, пехота, любимые и ненавистные гаубицы. Огромная дальность и убойная сила делают из этих хиленых на вид юнитов настоящих ультимативных сухопутных монстров. Жаль, что с воздуха они совершенно беззащитны – возможно, только до поры до времени...



► Примятая трава под ногами, кровавое небо над головой – добро пожаловать в мир тактической стратегии Ground Control 2: Operation Exodus. Здесь вас уже ждут.



► Грех жаловаться на детализацию объектов – это ранняя версия, дальше будет лучше. Мы верим.



► Пехота необходима чуть ли не в каждой миссии. Не забывайте про ветеранов!



■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom R&D4 ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2003 года (Япония), сентябрь 2003 года (США)

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.capcom.co.jp/pn03/>



► Госпожа Шнайдер способна увести все призы любого соревнования по спортивной гимнастике.



► Героиня повторяет подвиг рядового сотрудника «СИ», пытающегося уильнуть от редакционного дежурства во время сдачи номера. Ей точно так же придется держать ответ перед охранником, стерегущим путь на свободу.



► Отсутствие индикаторов энергии говорит о том, что перед нами кадр из предрелизного ролика.

→ P.N. 03 (PRODUCT NUMBER 03)

СОРВИГОЛОВА

Ванесса вполне может оказаться дальней родственницей Данте (ну или на худой конец Люсии из DMC2) - ведь до сих пор ни один персонаж, кроме них, не демонстрировал такого сочетания напора, динамики, крутизны и стиля. Если фонтанирующая индивидуальность героини будет подкреплена соответствующей озвучкой, у Capcom наключется один из самых ярких персонажей за всю историю.



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

К ежиссер – Синдзи Миками». Одна эта фраза, вынесенная чуть ли не в подзаголовок игры, может продавать P.N.03. Автор первой Resident Evil и Devil May Cry (тоже, естественно, первой – забудьте о сиквеле) самолично ведет проект, возглавляющий череду объявленных в конце прошлого года GC-эксклюзивов. Команда R&D4 готовит аркадный боевик, во многом открывающий жанр заново.

Будущее. Облаченная в футуристичный боевой скафандр героиня по имени Ванесса З. Шнайдер (Vanessa Z. Schneider, и мы даже не станем шутить по поводу пристрастия Capcom к немецким фамилиям) нанята неизвестным заказчиком, чтобы расправиться с вышедшей из под контроля системой CAMS (Computer Arms Management System). Так как от действий CAMS погибли родители Ванессы, она горит жаждой мести и готова уничтожить взбесившийся компьютер до того, как он полностью опустошит недавно колонизированную планету. Рафинированный геймплей состоит из беготни, головокружительных прыжков и ураганной стрельбы – головоломки и ролевые элементы на этот раз сданы в утиль.

► ЭЛЕГАНТНАЯ ДЕСТРУКЦИЯ

Ваша первостепенная задача не только в том, чтобы уничтожить как можно больше

СРЕДСТВА КОНТРОЛЯ

УПРАВЛЕНИЕ НЕТРАДИЦИОННО ДЛЯ БОЕВИКА ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

Аналоговая рукоятка позволяет управлять передвижением Ванессы (можно пятиться, смотря при этом вперед), отклонение ручки вправо или влево отвечает за отскок в указанном направлении. Аналоговые шифты контролируют маленькие шаги в стороны (стрейф), а основные кнопки – стрельбу, прыжки и приседания. На крестовину джойстика можно назначать находящиеся в вашем распоряжении специальные приемы. Такая модель управления неплохо зарекомендовала себя как в узких коридорах, так и на открытых пространствах, которых в P.N.03 хватает с избытком.

наступающих роботов, но еще и по возможности изящно избежать любых покушений на жизнь Ванессы. Оборона в P.N.03 отведено не меньше места, чем атакам: модель управления, напоминающая 3D-шутеры от первого лица, предоставляет широкий выбор защитных маневров – тут вам кулебяки, сальто, развороты на 180 градусов, кувырки назад с одновременной стрельбой, откаты за детали окружающего рельефа. Одно удовольствие наблюдать за игрой в действии: Ванесса носится по экрану с грацией солистки балета, сея панику и разрушение в рядах противника. Несложно догадаться, что на совести авторов DMC – Миками с подчиненными явно держат курс на производство самых стильных видеоигр на свете.

► АПОКАЛИПСИС СЕЙЧАС

Кстати, в отличие от DMC, неприятель быстро оправляется от первого шока и бросает на подавление возмутительниц спокойствия отборные силы – сам факт того, сколько внимания уделено защитным приемам, говорит в пользу крутизны

GORGE

ДЖИМ ПЕРВАЯ КРОВЬ



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zayazd-
cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка зарегистрированных
пользователей по телефону (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.



Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссея", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии
принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Dreamcatcher. Разработчик 4DRULERS SOFTWARE INC. Программирование EYECON PTY LTD. Движок SLAM SOFTWARE. Издатель Dreamcatcher. Все
права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: From Software
■ РАЗРАБОТЧИК: From Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: 2003 год

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.fromsoftware.co.jp/top/soft/otogi/>

→ OTOGI

ЯПОНГОВОРЯЩАЯ БРИТНИ

Понимая, что скромные продажи Xbox в Японии никак не способствуют успеху Otagi, From Software решила провести впечатляющую рекламную кампанию. А для пущего ее успеха – привлечь Бритни Спирс. В результате певица, которая вызывает ассоциации скорее с куклой Барби, похоронила свои песни для рекламных роликов игры! Думая, ее поклонники были в восторге. Однако Otagi – это вам не Pepsi-Cola. Игра все равно провалилась.

Найти же памятные роли можно на нашем компакт-диске.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

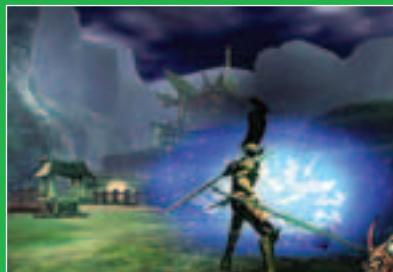
Otagi – очень японская, очень красивая, очень динамичная, очень самурайская и очень амбициозная игра, вокруг которой в свое время было поднято немало шума. Тем не менее, продалась она в Японии плохо. Это можно было списать на «успех» Xbox в этой стране, но, видимо, дело не только в нем. Как и в случае с Shinobi, амбициозность проекта явно превосходит его реальные достоинства.

Otagi относится к тем игрушкам, от одной задумки которой японцы должны были приходить в восторг. Красавец-самурай с ласкающим слух именем Минamoto но Йоримицу (также известный как Раико) путешествует по уровням и шинкует в капусту всяческую нечисть. При этом Otagi строго выдержан в восточном ключе и, кроме того, в него добавлены обязательные для успеха элементы RPG.

Если с чем и сравнивать Otagi, то с Gunvalkyrie. Раико лихо бегает и прыгает, совершает головокружительные прыжки, умеет делать молниеносные выпады вперед и вбок, и все это ради того, чтобы уничтожать бесконечные толпы невероятно сильных противников. Научиться делать комбо довольно просто, так как за атаку отвечают всего две кнопки. Впрочем, бои от этого не становятся менее зрелищными. Для Раико не составляет труда подпрыгнуть, исполнить пируэт в воздухе, а затем, приземляясь, стукнуть какого-нибудь обнаглевшего скелета мечом по черепу, да так, что тот будет лететь и кувыркаться. Все уровни в Otagi практически полностью интерактивны. При этом результат каждого акта вандализма бережно записывается на жесткий диск, чтобы с любовью созданные руины могли сохраняться на века.

По результатам прохождения уровня вам дают определенное количество очков, на которые затем покупаются новые доспехи, магия и оружие. Последнее необходимо ремонтировать, иначе со временем стальной меч может превратиться в бесполезный кусок покореженного металла. Каждый предмет, который Раико берет с собой на задание, имеет определенный вес. Так что нагруженный, аки вычурный верблюд, герой не сможет с прежней легкостью бегать и прыгать.

Магия в Otagi разделена на четыре класса, каждый из которых наиболее эффективен против определенных видов монстров. Однако в любой миссии Раико доступны заклинания лишь одного из четырех типов. Так что многократное прохождение уровней всячески приветствуется: будет точно знать, как экипировать бравого самурая. Кстати, количество маны у героя постоянно уменьшается, и бороться с этим можно лишь нещадным истреблением монстров. В Японии игра уже давно вышла, и обозреватели от нее не в восторге. И интерфейс неудобный, и игровой процесс однообразный, и вообще ничего нового нет. Радует только графика, которая действительно на высоте. Подтвердить или опровергнуть критику пока не можем, так как выход Otagi за пределами Японии вообще пока под вопросом. ■



► Не нравится антураж? Тогда вперед – ибо любой уровень можно почти полностью разрушить.



© 2002 FromSoftware, Inc.



► Меч, который героя дают в начале игры, – один из самых грязных. Но почина его стоит баснословных денег.



► Противники в Otagi большие, страшные и подчас трудноубиваемые. Разработчики не хотят учиться на ошибках Gunvalkyrie.



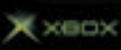
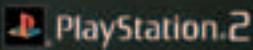
**В ПРОДАЖЕ
В АПРЕЛЕ**

Теперь на PlayStation®2...

**САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ТЕХНИЧЕСКИ
СОВЕРШЕННЫЙ ШПИОНСКИЙ СИМУЛЯТОР.
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ
ТОЛЬКО НА PLAYSTATION 2**



www.splintercell.com



За консультациями и по вопросам оптовых покупок, обращайтесь по телефону 782-85-85 или по e-mail : Sales@Vellod.ru.

Компания Vellod Impex является крупнейшим в России дистрибутором телевизионных игровых систем нового поколения, игр и аксессуаров к ним. Нашим клиентам мы предоставляем специализированное торговое оборудование, а также оказываем поддержку и консультации по открытию магазинов видеогames.

Спрашивайте в магазинах:



«Соната»
Аудио (лнг. Юлий Ашман-
штадт - мн. Викторийский
Песчанкаль Б. В. и мн.)
УМФ (лнг. Пушкин)

West-Central Missouri (Dissolved Agg. II)
Prairie City (Benton), Kansas
St. Joe, Missouri



Lancaster Christian
Communication p. 30



Осташковское ш. 1
95-я км МКАД
Разделочное МКАД
и Котельническое шоссе
Тел.: 258-95-95



104
105



100



■ 11-125-44-11
■ 11-125-44-11
■ 11-125-44-11

- ТК «Городские Двери»
г. Кировоградская
 - ТК «Мир Занозы»
г. Переяславка
Ул. Переяславка,
д. 106, 2 этаж, пятый

В РАЗРАБОТКЕ КОРОТКО

АНОНСЫ СТОПРОЦЕНТНЫХ СУПЕРХИТОВ РАЗРАБОТЧИКИ ПРИДЕРЖИВАЮТ ДО ВЫСТАВКИ E3

FUTURAMA

■ ПЛАТФОРМА:	PS2, Xbox, GCube
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Fox Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК:	UDS
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2003 года

 <http://www.foxinteractive.com/>

Игра по мотивам *Futurama*, кульового телешоу Мэтта Грейнинга, была анонсирована еще в 2000 году, на пике популярности сериала. О проекте долгое время ничего не было слышно, и лишь недавно разработчики решили нарушить затянувшееся гробовое молчание. Компашка, призванная покорить все без исключения next-gen консоли, подобралась на славу: харизматичный Фрай, одноглазая лапочка Лила, доктор Зойдберг и всеобщий любимчик Бендер, робот-клептоман с непреодолимой тягой к спиртному. Написанием диалогов занимается команда, работавшая над шоу, а по поводу дизайна разработчики консультируются у самого создателя вселенной. Будьте готовы побывать на известных локациях и, более того, услышать голоса знакомых актеров. Искренне надеемся, игра окажется на голову выше всех поделок, сплеленных по мотивам другого шоу Грейнинга – *The Simpsons*. ■

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU



В проекте используется технология cel-shading, придающая игре мультяшный вид.



Главная задача – передать непринужденную атмосферу шоу.

X-FILES: RESIST OR SERVE

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal
■ РАЗРАБОТЧИК:	Black Ops
■ ДАТА ВЫХОДА:	26 сентября 2003 (Европа)

 <http://thex-files.sierra.com/>

Малдер и Скалли приезжают в затерянный в Скалистых горах городок Сайлент-простите, Рок Фолз (Rock Falls). Агенты расследуют серию загадочных убийств, связанных с рядом паранормальных ситуаций. Преследуя преступника, сотрудники ФБР посетят секретный исследовательский комплекс посреди сибирской тайги на пару с захороненным в укромном месте звездолетом – разгадав попутно тайну черной жидкости и слегка отодвинув срок колонизации Земли чужаками. Уже зевает? Кроме общих сюжетной канвы и заверений в аутентичности, лицензионности всего и вся («только у нас – настоящий Cigarette-Smoking Man!»), подробностей нет никаких. Игра заявлена как трехмерный экшн – есть надежда увидеть какую-то динамику в противовес скучнейшему квесту четырехлетней давности. С другой стороны, нам могут просто подсунуть слабенький клон *Silent Hill*. Или хороший клон *Silent Hill*, но это скорее из области чего-то невероятного, учитывая послужной список разработчика. ■

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ VALKORN@GAMELAND.RU



Малдер в естественном хабите. Кабинет спецагента воссоздан в деталях.



Скалли сильно изменилась по сравнению с нашей предыдущей встречей.

MEN OF VALOR: VIETNAM

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra
■ РАЗРАБОТЧИК:	2015
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2004 года

 <http://www.sierra.com>

Недавно Sierra порадовала игровую братию известием, что создатели WWII-шутера *Medal of Honor: Allied Assault* работают над новым проектом, повествующим на сей раз о войне во Вьетнаме. Сюжет игры построен на реальных исторических фактах: игровые миссии следуют друг за другом согласно учебникам истории и свидетельствам очевидцев. Большой акцент делается на проработку AI союзников. Геймплей прогитан командным духом, и в процессе игры у нас должна выработать привязанность к компьютерным бойцам. Нам позволят подержаться за вертолетную турель, прокатиться на джипах, другой военной технике периода. Немало внимания уделяется графическому исполнению, ведь перед создателями стоит сложная задача – воспроизвести природные ландшафты с обилием деталей. Что любопытно, игра разрабатывается с приоритетом для Xbox, а на PC будет выпущена дополненная версия. ■

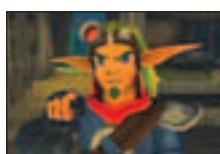
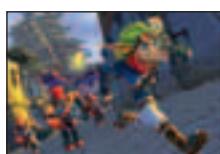
АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU



Умелцы из 2015 сделали с движком Unreal что-то невероятное.



Многопользовательская игра будет реализована еще и посредством Xbox Live.



ОБЪЯВЛЕН СИКВЕЛ JAK & DAXTER

Игра носит предварительное название Jak 2 и должна появиться на прилавках уже осенью 2003 года. Ждите подробностей в следующем номере.

X2: THE THREAT

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	Space Sim
■ ИЗДАТЕЛЬ:	не анонсирован
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ego Soft
■ ДАТА ВЫХОДА:	лето 2003

<http://www.egosoft.de/x>

Bывший несколько лет назад X-Tension и последовавший за ним add-on пользовались бешеной популярностью среди, увы, малочисленной аудитории фанатов Elite-подобных игр. Немецкие разработчики из Ego Soft не долго колебались – фактически сразу после начала продаж X: Gold ребята засели за продолжение. В сиквеле можно будет заниматься не только свободными полетами по звездным системам, но и торговать, выполнять миссии и даже строить фабрики. Все это, впрочем, не отменяет общей сюжетной линии, разбитой на главы. В каждой главе вы можете либо выполнить предлагаемое задание, либо отказаться. В последнем случае через какое-то время X2 автоматически перенесет вас в следующую главу. К тому же практически любое ваше действие изменяет саму игру: например, атаковав транспорт союзной расы, вы рискуете разорвать межрасовые отношения и получить статус persona non grata в некоторых системах. ■

СВЯТОСЛАВ ТОРИК TORICK@GAMELAND.RU



Игра обещает быть красивее, чем многие аналоги. Например, Freelancer.



Что ни говори, а разноцветный космос всегда выглядит выигрышнее.

HUNTER: THE RECKONING – WAYWARD

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
■ РАЗРАБОТЧИК:	High Voltage
■ ДАТА ВЫХОДА:	август 2003 года

<http://www.interplay.com/wayward>

Hunter: The Reckoning, так разочаровавший Александра Щербакова, был, тем не менее, довольно неплохо принят на Западе и журналистами, и игроками. А потому Interplay на радостях решила объявить аж два сиквела: Hunter: The Reckoning – Redeemer и Wayward. Причем последний разрабатывается эксклюзивно для PlayStation 2. Игровой процесс остается неизменным. Наш герой по-прежнему должен бродить по кладбищам и склепам и утихомиривать мертвцев. Зато Wayward будет нелинейным: мы сами выбираем, в какой последовательности проходить уровни, что существенно повлияет на развитие сюжета. Также появятся многочисленные бонусы. За выполнение заданий нам дают призы и открывают доступ к дополнительным видошкам, музыке и прочей мишуре. Короче, никакого движения вперед не намечается. Это будет все тот же Hunter, исправленный и дополненный, но с несколько упрощенной графикой. ■

ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU



Идея, положенная в основу игрового процесса, все также незамысловата.



Скриншоты пока могут порадовать неизменно коричневой гаммой уровней.

MDM КИНО [МУЛЬТИПЛЕКС]



В дни школьных каникул
с 22 по 30 марта
В маленько мулькино

КОМСОМОЛЬСКИЙ ПР-Т, 28
М. ФРУНЗЕНСКАЯ
ТЕЛ. 981 00 58
WWW.MOMKINO.RU

МДМ-КИНО
на пулфиках

В РАЗРАБОТКЕ КОРОТКО

ALIENS VS PREDATOR ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА ПРИСТАВКИ. НО В НОВОМ ОБЛИЧЬЕ.

ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox, PlayStation 2
■ ЖАНР:	RTS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК:	Zono Inc.
■ ДАТА ВЫХОДА:	лето 2003 года

<http://www.ea.com>

Exinction – первая игра серии AvP, призванная поведать историю извечного противостояния владельцами next-gen систем.

Создатели решили отойти от локальных конфликтов и придать новому проекту беспрецедентную масштабность. Объявлена война, и исход ее будет определен в рамках чуждого для консолей жанра RTS. Десятки насконо сплеленных видов юнитов хвастаются возможностью апгрейда. Пехотинцы хорошо обучены и используют самые последние разработки ученьих. Хищники больше полагаются на свои stealth-способности и предстают в виде опасных охотников. Чужие зачастую нападают стаями и попросту парализуют противников.

Планета LV-742 была выбрана не случайно. Только тропические джунгли, бескрайние пустыни, пропахшие сыростью пещеры, техногенные зоны смогут продемонстрировать все графические возможности Xbox и PlayStation 2. ■

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU



Факт использования вселенной AvP в жанре RTS достоин внимания.



Для каждого юнита предусмотрена возможность апгрейда.

JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH

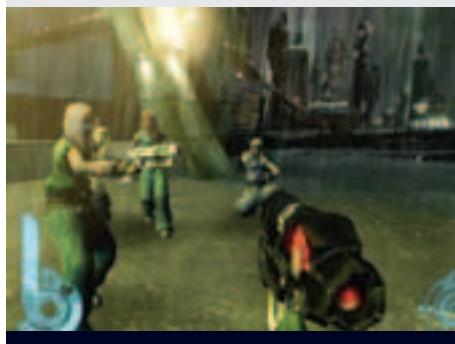
■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rebellion
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2003 года

<http://www.vivendiuniversal.com>

Cудья Дредд превосходно смотрится на страницах собственных комиксов, и в тоже время достаточно мерзко проявляет себя в индустрии кино и видеогр. Наверное, стесняется. Компания Rebellion, стоящая за созданием AvP, дает герою еще один шанс. Сразу же отметим, что игра, к счастью, не имеет никакого отношения к шедевральному кинополотну со Сталлоне в главной роли. Действие разворачивается в оригинальной вселенной, позаимствованной из комиксов.

Структура миссий подразумевает наличие побочных квестов, выполнение которых поднимет ваш статус в глазах граждан. Вам предстоит вершить правосудие, причем дозволяется не только арестовывать, но и выносить приговоры лично. На месте. Ответственность за достоверное отображение вселенной возложена на движок Asura, который умеет заигрывать с тенями и привлекать внимание реалистичными световыми эффектами. ■

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU



Пить кофе на улице запрещено. Нарушили будут наказаны.



Многопользовательский режим обещает быть яростным и агрессивным.

WARHAMMER 40K: FIRE WARRIOR

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
■ ЖАНР:	FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kuju
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2003 года

<http://www.thq.com>

Nе сложно догадаться по названию, что действие игры происходит в научно-фантастической вселенной Warhammer 40K, известной всем прежде всего по настольным играм от Games Workshop.

В этом шутере от первого лица представлен единственный день из жизни воина Тай, который должен в одиночку противостоять Империи.

Разработчики утверждают, что стиль геймплея навеян в первую очередь великолепной Halo от Bungie и серией Medal of Honor от Electronic Arts. Вам разрешается носить с собой не более двух пушек, что говорит о небольшом склонении в сторону тактических действий. Разработчики используют движок собственной выковки, который по максимуму использует возможности системы PlayStation 2. Судя по всему, фанаты Warhammer 40K вряд ли окажутся разочарованными. Хотя бы по той простой причине, что создатели заручились поддержкой Games Workshop и собираются максимально достоверно передать атмосферу вселенной. ■

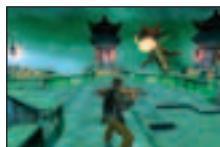
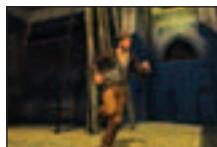
АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU



Одна пушка – в руке, вторая – за пазухой. К выбору нужно относиться грамотно.



Графические возможности PS2 используются на полную катушку, верите?



НА ЗОЛОТЕ

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

В конце марта игра выйдет на PC. Ждите исчерпывающего обзора на страницах «СИ».

MOTO GP 3

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	racing
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2003 года

<http://www.namco.com>

Moto GP – определенно не самое звучное название в линейке проектов от Namco. Тем не менее, серия эволюционирует, и при всех своих странностях остается интереснейшим мотогоночным симулятором. На выбор предлагаются три уровня сложности и специальный режим, в котором дозволен полный контроль над железным конем. На заставленный лицензионными байками гараж можете даже и не надеяться – все представленные модели лежат на советах дизайнеров игры. Обновленный графический движок в первую очередь производит впечатление своими детализированными трехмерными моделями и реалистичными эффектами. В Moto GP 3 своим мастерством могут похвастаться четыре игрока одновременно – посредством Multitap. Похоже, Namco готовит к выпуску лучшую часть своей мотогоночной серии, более того, реализ уже совсем не за горами. ■

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU



По сравнению со второй частью игра выглядит на порядок привлекательнее.



После возвращения на трассу можно заметить исчезающие следы песка на шинах.

GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE

■ ПЛАТФОРМА:	Xbox
■ ЖАНР:	fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Infogrames
■ РАЗРАБОТЧИК:	Pipeworks Software
■ ДАТА ВЫХОДА:	апрель 2003 года

<http://www.godzillagame.com/>

Godzilla: Destroy All Monsters Melee вышла осенью прошлого года на GameCube. Теперь же Infogrames собирается выпустить эту весьма любопытную игру еще и на Xbox. Изменений не будет практически никаких, но это не так важно. Важно, что мы снова сможем крушить города... ну и монстров заодно. Godzilla: Destroy All Monsters Melee – это файтинг со сверхинтерактивными аренами: каждый шаг управляемого нами гиганта приводит к разрушениям. Вражеских монстров хочется убивать хотя бы ради того, чтобы посмотреть, как смешно они будут падать, уничтожая здания и машины. Играть можно в одиночку, с ботами или большой компанией (до четырех человек). Вот уж где будет настоящий раздестрай!

Графически Godzilla чуть-чуть похорошела, но даже на Xbox рабочая версия пока притормаживает, что для файтинга непростительно. В остальном – это чистейший угар. Рекомендуется всем. ■

ОЛЕГ КОРОВИН [KOROVIN@GAMELAND.RU](mailto>KOROVIN@GAMELAND.RU)



Наиболее популярным должен стать режим, где сражаться можно двое на двоих.



Монстр без сверхспособностей – это не монстр, а безобидный котенок.

www.vgw.ru
748-44-11

VGW
video games world

интерактивный
интернет-магазин

\$ 240
Официальная гарантия Sony 1 год, в подарок Вы получаете S-Video/AV кабель от Pelican

\$ 199
В подарок Вы получаете фирменную ручку и бейсболку с логотипами GameCube

\$ 280
В подарок Вы получаете игры Jet Set Radio Future и Sega GT 2002

\$ 175
Уникальный комплект – приставка с 5" LCD-экраном – по специальной цене!

\$ 130
Встроенная подсветка, эргономичный дизайн и аккумулятор в комплекте

Все игры, все приставки, все аксессуары

Самые низкие цены в Москве

Бесплатная доставка по Москве в пределах МКАД

Посетите наш сайт!

Вы будете приятно удивлены



Mortal Kombat: Deadly Alliance Devil May Cry 2 Rayman 3: Hoodlum Havoc



Freeloader для запуска игр всех форматов на GC Руль Logitech Driving Force (PS2) Беспроводной джойстик Eclipse Wireless (Xbox)



Lord Of The Rings: The Two Towers Tom Clancy's Splinter Cell Resident Evil 0



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames
■ РАЗРАБОТЧИК: Quicksilver Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://moo3.quicksilver.com/>

MASTER OF ORION III

ПОД КАБЛУКОМ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО

spoiler@gameland.ru

Грустно признавать, но семь лет томительных ожиданий оказались напрасными: Master of Orion III – главное разочарование начала года. Только не подумайте, что на свет родилась в высшей степени убогая, безобразная и отвратительная игра. Детищу Quicksilver не удалось оправдать имени величественной серии, но это вовсе не означает, что проекту никогда не видят своего круга почитателей. Master of Orion III в тысячу раз масштабнее и сложнее любой другой игры, принадлежащей жанру пошаговых стратегий. Основной просчет Quicksilver – непростительный шаг в сторону автоматизации игрового процесса. Отказавшись от микроменеджмента, который в подобных проектах сильно досаждает на поздних стадиях, создатели загубили геймплей на корню. Никаких претензий к идее, она достойна лишь уважения, все дело – в реализации.

» «А ЧТО ВЫЙДЕТ, ЕСЛИ МЫ...» Получившаяся комбинация из непривлекательной графики и необходимости постоянно следить за действиями слабоумного AI говорит лишь о безответственном и легкомысленном подходе создателей. А как еще объяснить то, что первые проблемы начинаются сразу же после запуска? На начальных этапах игра беспощадна к играющему. Как пример, новобранцу

придется очень часто спотыкаться об углы менюшек и плутать в бесконечных лабиринтах опций.

В игре даже нет полноценного тьюториала. Это притом, что нам бы не помешал какой-нибудь увесистый strategy guide, дабы разобраться в структуре интерфейса. Приходится рассчитывать только на свой личный опыт и интуицию. Неплохо выручают так называемые Master's Notes, текстовые сообщения, которые сопровождают переходы к еще не посещенным разделам.

В итоге же наградой за пару часов, проведенных за освоением азов, станет непреходящее раздражение от допущенных в процессе обучения ошибок. Придется начинать все по новой – с уже накопившимся багажом знаний.

» ОБМАНЧИВОЕ ОЩУЩЕНИЕ DEJA VU

В принципе, базовая механика геймплея схожа с предыдущими играми серии. Вам необходимо исследовать и колонизировать свой кусочек галактики, не забывая при этом формировать инфраструктуру на захваченных планетах. Колонии развиваются невыносимо долго, и процесс освоения во многом зависит от пригодности среди обитания для вашей расы. Да и вообще, прогресс, как таковой, не дается легко. И дело не только в необходимости свыкнуться со странным интерфейсом. Просто такие элементарные, казалось бы, вещи, как строительство колониального корабля и последующая отправка его в удаленную систему, могут занять у вас дюжину ходов.

Неважно, какую стратегию развития вы изберете, оценить свой успех по сравнению с оппонентами все равно не представляется возможным. Общий рейтинг могущества империи складывается из ряда факторов и не дает столь необходимой детальной информации. Можете даже не мечтать о наглядных графиках, в которых отображается относительный прогресс цивилизаций по пунктам – такими сведениями с вами неохотно поделятся лишь на победном экране.

Тем не менее, на протяжении всего действия играющему скрывают тонны занимательной информации, но делается это настолько неумело, что теряется весь аппетит. Настоящий успех кроется в умении эффектно подать себя, произвести впечатление – Master of Orion III пытается привлечь внимание нахальством и бесконтактностью.

Немалое значение играет выбор расы. Грубо говоря, укажите приглянувшийся портрет и распределите очки по тем атрибутам, которые, на ваш взгляд, предоставляют наибольшие преимущества. После вы можете задать размер галактики, выбрать число оппонентов и установить предельное количество ходов. Эти параметры определяют стиль игры, и если вам по душе по-настоящему захватывающие приключения, не стоит мелочиться.

ВЕРДИКТ



ГОРЕ МОЕ



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

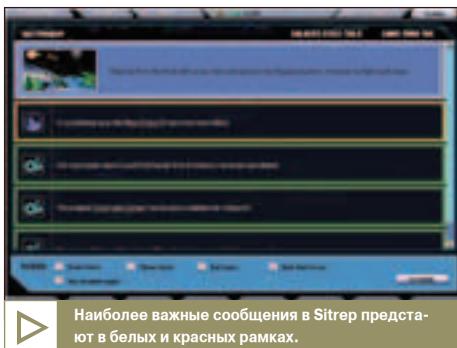
ПЛЮСЫ

Приличное число рас и опций, наличие многопользовательского режима и, самое главное, по-прежнему аддиктивный геймплей.

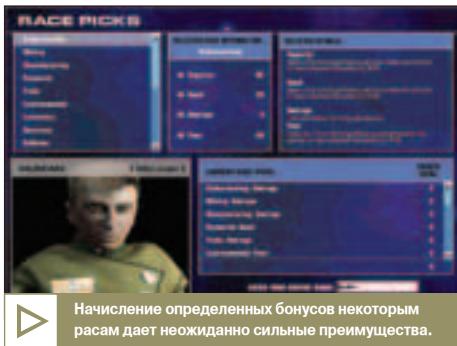
МИНУСЫ

При детальном рассмотрении любого аспекта игры страдает от обилия всевозможных недочетов. Остаётся принять это как должное.

Игра, носящая несмываемое клеймо Master of Orion, на поверку имеет малого общего с полу-чившими признание сериями.



Наиболее важные сообщения в Sitrep предста-
вуют в белых и красных рамках.



Начисление определенных бонусов некоторым
расам дает неожиданно сильные преимущества.



Восемь закладок внизу экрана дают доступ к основным разделам: технологии, финансы, дипломатия, условия для победы и прочие. Сосчитать количество подменю проблематично.

■ ПО ЛОЖКЕ ДЕГТА ТРИ РАЗА В ДЕНЬ

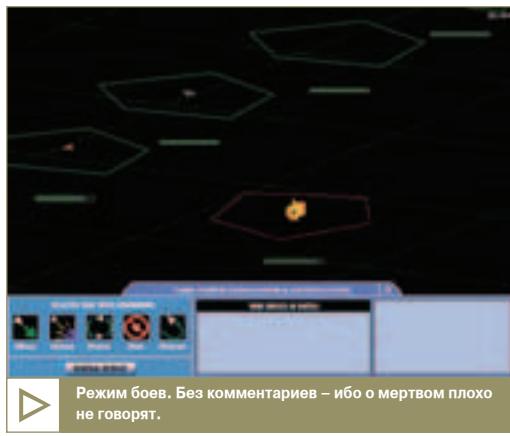
Карта дает прекрасное представление о том, насколько беспредельна галактика. Даже если вы возьмется играть на небольшом участке, сотни ярких звезд будет вполне достаточно, чтобы создать ощущение безграничной вселенной. И это, безусловно, главная заслуга Quicksilver. Всего представлено восемь основных разделов – для таких элементов, как финансы, дипломатия, исследование технологий и прочих. В каждом насчитывается, по меньшей мере, два главных окна. Наиболее важный экран, позволяющий следить за состоянием планет в галактике, содержит рекордное количество различных подменю.

В целом структуре интерфейса сильно не достает логичности. Раздел, посвященный строительству кораблей, скрывает от вас лишние детали, но призывает пройти через серию окон, прежде чем вы попадете непосредственно к контролю над производством. Игра-загадка, самое верное определение.

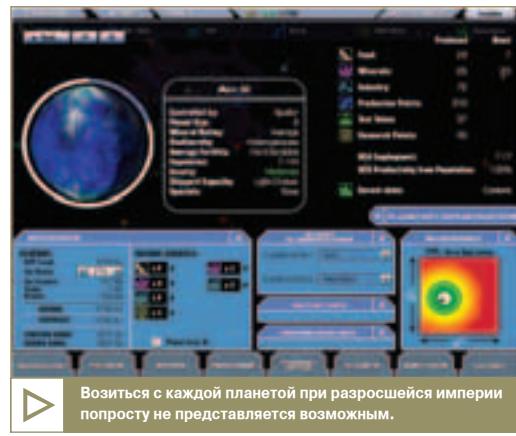
В Master of Orion III немало интересных находок, просто неумелое применение делает их совершенно бесполезными. Безнадежно интересно исследовать технологии с экзотическими названиями, но их представлено такое огромное количество, что с трудом умещается в голове предназначение каждой.

Исследования проводятся сразу в нескольких сферах, и вы должны расставить приоритеты в процентном соотношении. Описания читаются с неподдельным интересом, только вот порой выдается малопонятный художественный текст, не дающий полного представления обо всех деталях. Посему не всегда ясно, что именно то или иное достижение дает с позиции геймплея.

В случае чего всегда можно пойти на контакт с представителями других рас. Только дипломатия, что удивительно, не всег-



Режим боев. Без комментариев – ибо о мертвом плохо не говорят.



Возиться с каждой планетой при разросшейся империи попросту не представляется возможным.

да помогает разрешать конфликты – все ваши мирные и торговые соглашения зачастую по неизвестным причинам будут просто игнорироваться. Союзникам же ничего не стоит внезапно объявить войну. Без каких-либо объяснений и оправданий. Похоже, действует неуместный принцип «просто потому, что мне так захотелось».

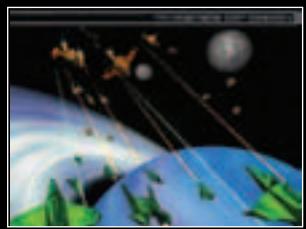
■ ДОВЕРИЙ, НО ПРОВЕРИЙ

Вместе с тем Master of Orion III – своего рода достижение, игра, которой тесно в принятых рамках жанра. Проект подкупает своим масштабом, безграничными возможностями, но ряд аспектов определенно не достает взвешенности, а самым спорным моментам не хватает продуманности. Казалось бы, с внедрением в игровой процесс автоматизации жизнь должна была стать гораздо проще. На самом же деле смотреть без содрогания на результаты работы сумасбродных компьютерных помощников попросту невозможно. Ведут они себя, мягко сказать, крайне странно, и любое отклонение от нормы раздражает. Представьте, что в вашей галактике порядка сотни колоний. Интересно, сколько времени бы длился каждый ход, если бы вы уделяли внимание каждой? Посему

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

ПРЕДОСТАВИМ СЛОВО СОЗДАТЕЛЯМ

На официальном сайте Master of Orion III, помимо кучи различной информации о самой игре, вы можете отыскать раздел Designer's Diary. В нем вы отыщете подборку интересных публикаций, принадлежащих создателям игры. Правда, практически все статьи датированы 2000 годом – видимо, тогда разработчики искрились переполняющим их энтузиазмом.

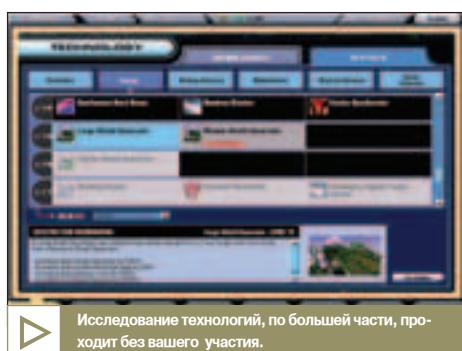


ПО ИДЕЕ, ЛУЧШИЙ РЕЖИМ В MASTER OF ORION III – МУЛЬТИПЛЕЕР, В КОТОРОМ МОГУТ ПОБОРОТЬСЯ ЗА ГОСПОДСТВО В ГАЛАКТИКЕ ДО ВОСЬМИ ИГРОКОВ ОДНОВРЕМЕННО.

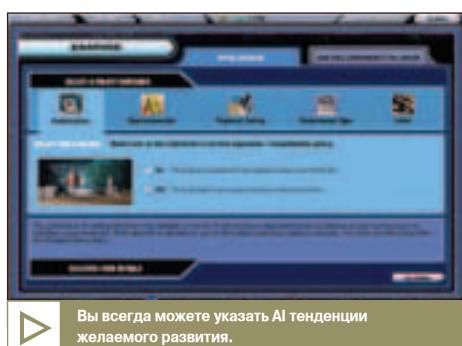
возможность отдать даже некомпетентному AI часть своих обязанностей кажется намного привлекательней, чем возня с каждой отдельно взятой планетой. Компьютерный интеллект с радостью готов выполнить всю нудную работу за вас. В итоге игровой процесс может заглохнуть из-за необходимости постоянно прерывать его для чтения новостей и занудное щелканье по кнопочке Next Turn. Нельзя сказать, что игра рассчитана на имbecилов, но в любом случае от продолжительного бездействия со временем угасает интерес.



Посещение экрана дипломатии почти никогда не обходится без сюрпризов. Мало того, что вы зачастую остаётесь без ответа, так еще союзники могут без видимых причин объявить вам войну.



Исследование технологий, по большей части, проходит без вашего участия.



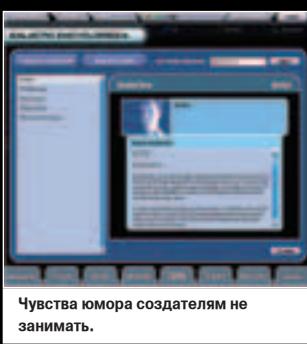
Вы всегда можете указать AI тенденции желаемого развития.

ОБЗОР

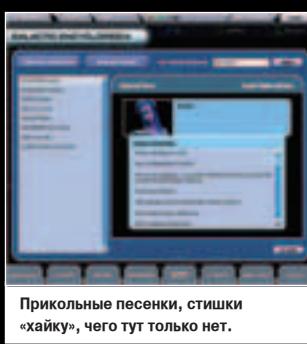
EASTER EGGS

ТАЙНЫЕ ЗАКОУЛКИ ЭНЦИКЛОПЕДИИ

Загляните на экран энциклопедии и введите в поле Topic Search любую из следующих фраз: Special Thanks; Deleted by Rantz; StormWraith; Forums; Hitchhiker; underwear. Так вы сможете попасть в секретные разделы и отыскать крайне занимательные приколы от создателей игры. Привожу полный список интересующих вас заголовков: Special Thanks, Rantz and the Mrshans; Feudal Sakkra Culture 2; SURVIVOR MoO; Kiss me, I'm Irish; Bumper Stickers; The MMORPG We All Want; Feudal Sakkra Culture; Give a man a fish...; LightBulbs: New, Old, and Silly; Untitled; The Rantz Song; Welcome to the Forums; The Hitchhiker's Guide to Orion; Wacky Credits!; MOO3 Underwear – Order Today!; Haiku by Hans.



Чувства юмора создателям не занимать.



Прикольные песенки, стишки «хайку», чего тут только нет.

БУДИЛЬНИК

ДЛЯ ТЕХ, КТО УХОДИТ В ИГРУ С ГОЛОВОЙ

В Master of Orion III предусмотрена крайне интересная опция: вы можете установить звуковую «напоминалку», призванную в указанное время отвлечь вас от игрового процесса. Весьма полезная штука, если вы по-настоящему потеряете голову от произведения Quicksilver.

Помощь со стороны AI делает игру до невозможности стерильной. Все обращения к вам как к Master сразу же теряют смысл – вы чувствуете себя отстраненным от дел. Откинуться на спинку кресла и получать удовольствие? Увольте. Мы же не в кино. По большому счету вам остается только следить за строительством кораблей, внедрять шпионов в удаленные системы, вести переговоры и изредка поглядывать за ходом проводящихся исследований.

К сожалению, избавиться от поддержки со стороны AI никак не получится. Конечно, вы можете задать какие-то принципы поведения, выстроить планы развития, только не исключено, что через несколько ходов о ваших указаниях все дружно забудут. Вместо того чтобы наслаждаться беззаботной жизнью, приходится лично следить за всеми действиями подопеч-

ных и принимать на себя ответственность за их просчеты.

В конечном счете вы чувствуете себя исполнителем, но вовсе не тем, кто отдает приказы.

По идеи, лучший режим в Master of Orion III – мультиплер, в котором могут побороться за господство в галактике до восьми игроков одновременно. По крайней мере, в нем от вашего взора скрыты все слабости AI противников, как пример, безнадежная дипломатия. Все верно, оппоненты также не блещут остротой ума.

ОДНОВРЕМЕННО СЛОЖНО И ЛЕГКО

Как выясняется на деле, проиграть даже при самом неудачном раскладе довольно проблематично, так как империи, находящиеся под властью искусственного интеллекта, почти никогда не атакуют плохо защищенные планеты. Никакой логики, полное отсутствие здравого смысла. Повышение уровня сложности в этом плане не меняет ситуации – оппоненты практически всегда миролюбиво настроены и

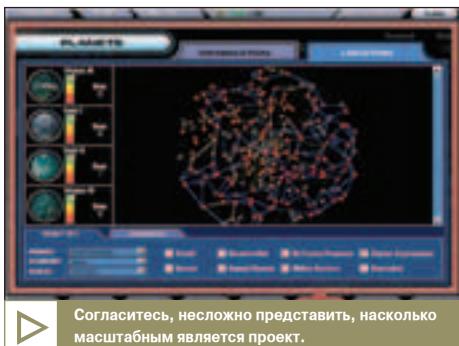
акцент делают на расширение своих владений и укрепление обороны. Даже если выбрать небольшую по размеру карту и установить неприлично большое число противников, все равно потребуется съице полсотни ходов, прежде чем вам позволят развязать военные действия. В результате поджидает очередное разочарование: вместо того чтобы буквально отвоевывать по кусочкам галактику, приходится играть в бестолковую гонку вооружений с другими цивилизациями.

Заметно повысить сложность можно, покопавшись в настройках и указав необходимые условия для победы. Бессспорно, захват каждой планеты во вселенной дает ни с чем не сравнимое удовольствие, но, быть может, вы не ищете легких путей?

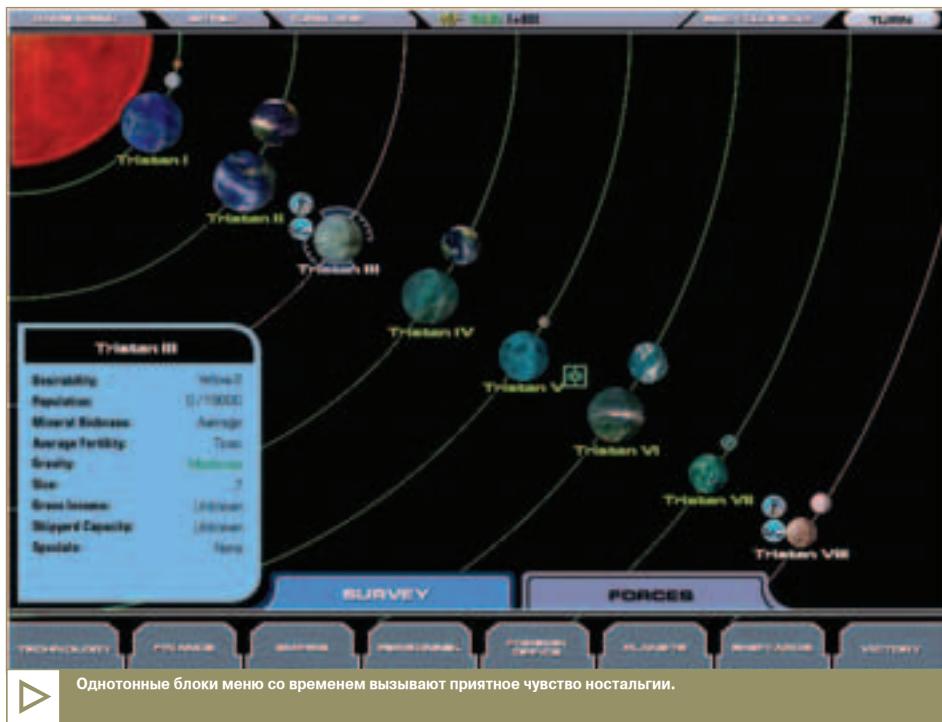
Самый простой способ выиграть, равно, как и проиграть, – заполучить пост президента. Если ваша империя принадлежит Сенату, вы будете, по крайней мере, в курсе проводящихся выборов. Подайте заявку, и если повезет, быстро завершите игру на этом этапе. Не исключено, что таким же образом все может для вас закончиться, порой даже без предупреждения – в случае, если вы не входите в Сенат. И, наконец, как вариант, вы можете заняться поиском пяти древних артефактов, которые помимо всего прочего приносят роскошные бонусы империи (конечно, если вы дождитесь, пока будут проведены все необходимые исследования). Процесс невероятно затянут и требует значительной самоотдачи, так что почти сразу отпадает в качестве возможного условия для победы.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В 80-ЫЕ

Со строительством же техники придется помучиться самому, задавая параметры каждому новому судну. Схема задумана так, что никогда не получится построить универсальный корабль, который бы сгодился для всех без исключения целей. И все же ведению военных действий уде-



Согласитесь, несложно представить, насколько масштабным является проект.



Однотонные блоки меню со временем вызывают приятное чувство ностальгии.



▷ Контактировать с другими расами довольно проблематично. Хотя бы по той простой причине, что вы зачастую будете оставаться без ответа.

ляется немалое внимание. К сожалению, бои реализованы из рук вон плохо. Вы можете автоматически, не вмешиваясь, получать информацию об исходе сражений либо же лично командовать войсками. Космические баталии проводятся в реальном времени и являются разворотом на 180 градусов от традиций серии.

Если вы представляете красочные картины с наступающими армадами военной техники и хорошо защищенным планетами, вас ждет очередное значительное разочарование. Просто взгляните на любой скриншот, демонстрирующий режим боев в Master of Orion III. Объяснение крайне простое – большой размер карт вынуждает корабли представать в виде неприметных точек на черном фоне. Сложно определить, что за линии мельтешат на поле боя. Так не должна выглядеть игра, выходящая в третьем тысячелетии!

Как следствие, для нормальной работы требуется PII с 64 мегабайтами оперативной памяти. Пожалуй, это самые низкие системные требования, которые можно будет встретить в этом году. Домашний Pentium IV 2.4 ГГц, 512 Мбайт RAM, Ti 4200 кажется неоправданной тратой де-

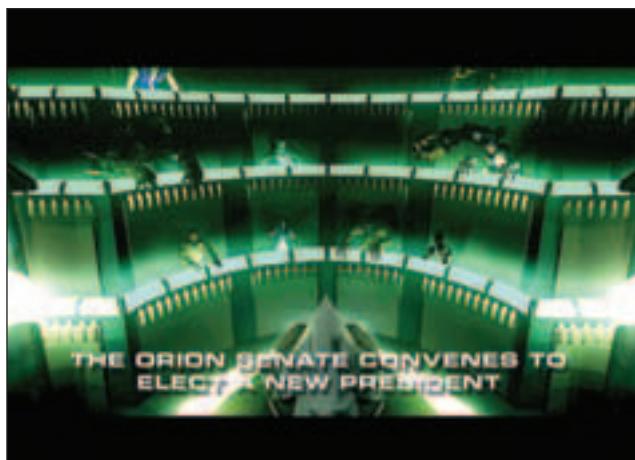
нег на фоне всех невзрачных менюшек. Более того, используется уже давно устаревшее разрешение 800x600, и оттого картина порой кажется размытой.

Единственное, к чему сложно придраться, – саундтрек, который не надоедает даже по прошествии сотен ходов. Ненавязчивое музыкальное сопровождение отлично вписывается в игру и служит приятным аккомпанементом для ваших повседневных действий.

СЛОВО ЗА ВАМИ

Странная игра. Сильно затягивающая и не менее яростно отталкивющая. Одна маленькая деталь может мгновенно испортить все впечатление. Как вам понравится ситуация, когда при загрузке сохраненной игры вы сталкиваетесь с совершенно пустым Sitrep?

Вместе с тем Master of Orion III, как по-настоящему амбициозный проект, определенно достоин внимания. Остаться равнодушным не получится никому. Все, что требуется – закрыть глаза на массу недостатков и посвятить себя игре. Или же покопаться в стопке дисков на полке и вернуться к непревзойденному Master of Orion II. Выбор, как говорится, за вами. ■



▷ Некоторые знаменательные моменты освещаются невнятными видеовставками.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНЫ МЕНЯ ЗВУЧАТ ТОНИ, ТОНИ КРУНОН! Я частный детектив с большими, так сказать, стажем. Меня очень любят и ценят и моим инстинктом "Восени Убийцы" поэтому я, небезызвестный, ценный сотрудник: Да-да, мне так и сказали: "Михаил Круноген. Вы нам слишком дорого обходитесь!"

Конечно, живите себе неплохо, но между боями покой склонности заняться, которые были разработаны и успешно проведены многие известные операции: Для разрушения серии и одна блокада – не в счет. Например, задержание вандалов, надругавшихся над старым приятным миссией. Ахах, хотя они сами потом приложились, что просто вынуждали это. Или фантастической по сложности деле об участии сноубордистов в уничтожении лесбергов, поваленных за собой гибель "Титаника".

А сейчас я не достоинсь находиться, скажем так. Да я называю это "Дни в воспоминаниях юности". По всем данным, здесь не обошлось без интриг-шпионажа и правительственный заговор! Так-то впрочем мне пока: Да, мой день рождения! В синтабе! Обожаю пиратов!

А еще про меня ходят такие слухи! Да, не каждый может при жизни познавать такой популярностью. Вот что вынуждает европейские разработчики вспоминать настолько всплески интереса и вспоминать настолько глупину.

Спасибо и спасибо А. Ахматовой, Б. Пастернаку, С. Маршаку и В. Толстому.



КЛАССИЧЕСКИЙ

КВЕСТ

ИРЛАНДИЙСКИЙ

ДЕТЕКТИВ

ФИЛОСОФИЯ

ЮМОРА

ПРИКОЛЫ

www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков с бесплатной доставкой по Москве и России:
(095) 931-92-69, Info@mediahouse.ru



PROGRAPH
RESEARCH



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК: Pyro Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 256 МБ RAM, 3D-ускоритель (32 МБ)

http://www.praetoriansgame.com/site_a/index_a.htm

PRAETORIANS

РИМЛЯНЕ ИДУТ!

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

glagol@gameland.ru

Невзирая на затянувшиеся похороны жанра, разработчики RTS не перестают радовать/удивлять/огорчать/приводить в недоумение... все новыми и новыми проектами. Сегодня мы поговорим о Praetorians – очередной стратегии от создателей Commandos.

► РИМСКИЙ СПЕЦНАЗ

Коль скоро игра в некотором роде «историческая», не лишним будет дать небольшую справку о преторианцах.

Итак, преторианцы – личная охрана римских императоров. Получила свое «классическое» оформление при Августе и включала девять когорт, что определилось его проконсультскими полномочиями. (Август в ту пору управлял тремя провинциями. Как проконсул в каждой провинции ему полагалось по три когорты, оставшиеся у него и после получения пожизненного проконсультского империя). Это было самое мощное воинское соединение в Риме, и потому преторианцы часто играли ключевую роль в политике империи (а до того – республики), в смещении и назначении императоров. Именно они посадили на трон Калигулу, Клавдия и Отону, заставили Нерву принять императорский титул, а так же сыграли ключевую роль после убийства Коммода.

Несмотря на такую «правительственную чехарду», которую они сами же и устраивали, преторианцы были храбрыми и пре-

данными солдатами, сопровождая императора в боевых походах. Эта гвардия составляла ядро войска и при любых обстоятельствах оставалась верной своему правителю. (Данная ситуация тем более удивительна, если учесть, что состав преторианской гвардии после очредного переворота оставался практически неизменным, – по крайней мере, на среднем и низшем уровнях).

Постепенно внутренний кризис подточил институт преторианства, и в 312 году когорты были распущены императором Константином Великим.

► ИДУЩИЕ НА СМЕРТЬ ПРИВЕТСТВУЮТ ТЕБЯ!

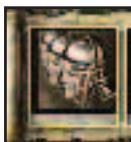
Впрочем, мы вступаем в игру задолго до распуска древнеримской «Альфы». Волею испанских разработчиков судьба забрасывает нас в 58 год до н. э. в Цезальпинскую Галлию, где под командованием Юлия Цезаря воюет знаменитый 12-й легион. Сразу должен заметить, что ни с легионом, ни с (тем более!) когортой (одна когорта включала тысячу человек), выданные в наше распоряжение войска никак не ассоциируются. Прозванные легионом несколько отрядов по тридцать человек воспринимаются, скорее, как насмешка над боевой машиной Древнего Рима. Вкупе же с отвратительной анимацией и убогой прорисовкой впечатление создается и вовсе неприглядное.

Судите сами: воины легко проходят сквозь деревья и друг друга, все их движения – неестественно-механические, отчего бои напоминают откровенную свалку, каковой, в общем-то, являются



ВЕРДИКТ

ВИДЕЛИ И ПОЛУЧИШЕ



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

⊕ ПЛЮСЫ

На компьютере, удовлетворяющем указанным требованиям, игра просто «летает». Других достоинств не обнаружено.

⊖ МИНУСЫ

Непрофессиональное и непроработанное воплощение великолепной идеи. Дизайнерские и концептуальные просчеты.

Отличная задумка загублена на корню. Лучше продолжайте играть в Total War.



⊕ МЕЛЬЧЕ, ЧЕМ

Medieval:
Total War

⊖ СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

Commandos

НЕУЖЕЛИ БЫЛО ЛЕНЬ ХОТЬ ЧУТЬ-ЧУТЬ ПОДУМАТЬ НАД КОНЦЕПТОМ?



► Порядочный человек, создавший такое, должен застрелиться.



► Характерный пример игрового допущения: лучники стреляют сквозь дерево по дерущимся, разумеется, только врагам.



ПРЕЛЕСТИ МУЛЬТИПЛЕЕРА

И ТУТ ОБЛОМ...

Обычное дело – сингл никуда не годится, и на помощь приходит многопользовательский режим. С «Преторианцами» и это не прошло. В мультиплееере абсурд достигает своего апогея. Пример типичной карты: однообразный ландшафт, несколько поселений, в которых вербуются новые солдаты, и все. На поле битвы действует одно-единственное правило: кто первым захватил наибольшее количество поселков, тот и выиграл. Веселой кутерьмы и масовых побоищ ждать не приходится – количество игроков ограничено числом 8.



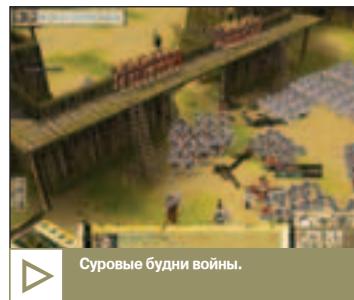
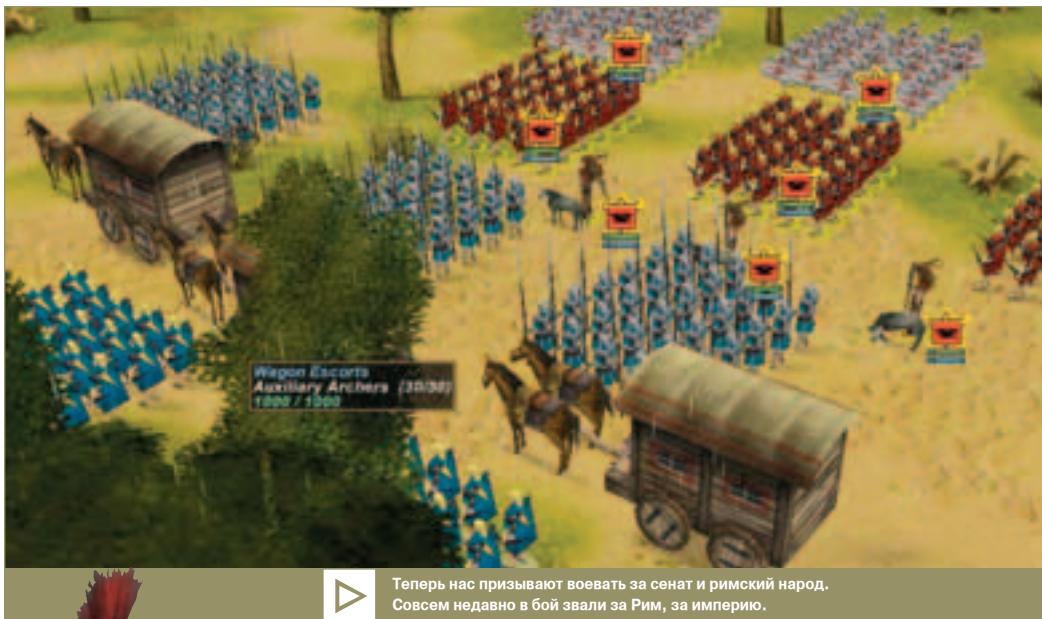
ся. Кроме того, дизайнеры несколько рестарались, взяв на вооружение технологию из Age of Mythology – ту самую, когда юниты, скрытые каким-либо препятствием, просвевают сквозь него, обозначаясь цветным силуэтом. Типичная ситуация: ваши отряды чинно шествуют по дороге, оставляя за собой клубы пыли, не оседающие даже во время дождя, и попадают в засаду, устроенную затаившимися в лесу варварами. Ваши подопечные тут же ломятся в лесную чащу, после чего вы имеете удовольствие несколько минут наблюдать за мельтешением неподдающихся идентификации цветных клякс, сноящих меж деревьями. Влиять на ход сражения становится просто невозможно, и его исход определяется лишь численным преимуществом одной из сторон.

В целом уровень графической реализации игры находится где-то между Dune 2 и WarCraft I; положение не спасают ни текстуры высокой детализации, ни разрешение 1024x768x32, ни аппаратное сглаживание. Несмотря на обилие модных нынче графических наворотов, из-за отсутствия цельности общее впечатление таково, будто вернулся лет на восемь назад. Я, разумеется, не говорю о преимуществах древней ДОСовской графики над современной, но множество дизайнерских просчетов и недоработок, которых в Praetorians навалом, напрочь уничтожили тот изначально благожелательный настрой, который я испытывал, берясь за этот обзор.

► TOTAL WAR ИЛИ НЕ TOTAL WAR?

Многие читатели тут же возразят, что сравнение со стратегиями от Blizzard и Westwood неправомерно. Согласен, в основе геймплея «Преторианцев» лежит совершенно иная концепция и для сопоставления следовало бы выбрать, например, Medieval: Total War. Dictum – factum. Выбираем. Praetorians – не экономическая стратегия. Как только загрузится очередная миссия, вы сразу получите в свое распоряжение несколько боевых подразделений, не ломая голову над тем, как их прокормить и какой еще Workshop построить, чтобы заполучить доступ к новому агрегиру. Любителям баталов предоставляемая счастливая возможность ринуться с места в карьер. Вот только на ощущение масштабности и достоверности происходящего, создаваемых великолепной озвучкой и грамотными дизайнерскими решениями, которые мы могли наблюдать в Total War, в Praetorians нет и намека. Приходится довольствоваться убогим игровым экраном, который в принципе не может охватить целиком мало-мальски серьезное сражение. Как следствие – отсутствие «панорамности», если хотите, чувства полета, упоения битвой. Остается лишь с высоты куриного полета обозревать войска, обучавшиеся строевому шагу у кукол из вступительного ролика к «Сибири».

ОБЗОР



И ТРИБУН, И КОПЕЙЩИК, И КАВАЛЕРИСТ (КСТАТИ, ЗДЕШНИЕ КАВАЛЕРИСТЫ БОЛЕЕ НАПОМИНАЮТ СРЕДНЕВЕКОВЫХ, НЕЖЕЛИ АНТИЧНЫХ) ГОВОРЯТ ОДНО И ТО ЖЕ, ОДНИМ И ТЕМ ЖЕ ГОЛОСОМ, С ОДНИМИ И ТЕМИ ЖЕ ИНТОНАЦИЯМИ, БРАВО РАПОРТУЯ: «YES, SIR!»

нега мира для пятого класса средней школы они явно не удосужились. В противном случае они никогда не смоделировали бы ситуацию, в которой раб и патриций оказались бы «в одной упряжке» – в эпоху, социальная парадигма которой была задана еще Аристотелем, заявившим, что «раб – это говорящее орудие». Первыми словами, услышанными мною от римских легионеров в ответ на мой приказ переместиться, были «yes, my general». Так что скажут я уже не слишком удивился. К слову сказать, разработчики решили не утруждать себя не только проработкой исторической достоверности, но и вообще какой бы то ни было проработкой чего бы то ни было. Так, и трибун, и копейщик, и кавалерист (кстати, здешние кавалеристы более напоминают средневековых, нежели античных) говорят одно и то же, одним и тем же голосом, с одними и теми же интонациями, браво рапортую «Yes, sir!» Шаманы выглядят просто дико.

AMICUS COGNOSCITUR AMORE, MORE, ORE, RE

Переходим к описанию особенностей юнитов. Из всех этих «аморе-оре» нас

больше всего интересуют «море» и «ре», то есть нравы и поступки. И здесь разработчики в немалой степени постарались, чтобы превратить античную драму в фарс.

Не к ночи упомянутые гладиаторы могут набрасывать на противника (на все подразделение разом!) сеть, после чего враг делается легкой мишенью для лучников. Лучники в свою очередь могут становиться на одно колено и стрелять из такого положения на расстояние, сопоставимое с радиусом действия трехлинейной винтовки. Правда, при этом они сами превращаются в легкую добычу для варваров, ибо в этот момент абсолютно немобильны. Скауты могут послать на разведку ручных птиц или волков – в зависимости от специализации – и открывать таким образом карту. (Полагаю, что у них установлена телепатическая связь со своими животными – ибо рационально объяснить, как становится видна отдаленная от отряда иногда более чем на милю территория, куда забегает ручной волк, нельзя). Шаманы лечат дружественных юнитов, материализуя

из воздуха волшебные бутылки с жидкостью, цветом и консистенцией напоминающей кровь христианских младенцев. Трибуны являются нанимателями всех юнитов.

■ УЧИТЬСЯ, УЧИТЬСЯ И ЕЩЕ РАЗ УЧИТЬСЯ!

Не так давно в сети была выпущена демоверсия игры, которая почти сразу же исчезла из-за недовольства разработчиков утечкой информации. Те «счастливчики», которым удалось-таки познакомиться с игрушкой, среди прочих несуразностей отметили, что возгласы «за Рим, за империю», кажутся несколько странными, поскольку в описываемое время в Риме было республиканское правление. В финальной версии нас призывают драаться «за Рим, за сенат». Это свидетельствует об относительной вменяемости разработчиков, способных прислушиваться к чужим советам. Жаль только, что демка так быстро исчезла – глядишь, учтя всю критику, Rugo Studio смогла бы довести свое детище до ума, а не выпускать в свет неоднозначное чадо, способное вызвать к себе лишь жалость. ■

ПО МЕСТАМ БЫЛОЙ СЛАВЫ

ПОМНИМ, ЛЮБИМ, СКОРБИМ...

В чем причина неудачи Rugo Studios? Скорее всего, компания слишком долго почивала на лаврах: как-никак в послужном списке Commandos. Именно в таком сонном состоянии и создавались Praetorians. Иными обстоятельствами объяснить такое количество просчетов просто невозможно. Кто-то скажет: одних Commandos хватит, чтобы спокойно умереть. Что ж, может, это и так. Тогда – счастливый путь в царство мертвых. Туда же пускай отправляется и недоразумение под названием Praetorians.



В твоей крови недостаточно адреналина? Мы поможем!

ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ 2003



Жанр: аркадные гонки

«Гонки на Выживание 2003» – это динамичные аркадные гонки в стиле Destruction Derby. Здесь есть все, что нужно – безумные скорости до 300 км/ч, головокружительные виражи, агрессивные столкновения, которые сказываются на внешнем виде и ходовых качествах вашего авто. Это не гонки, это – чистый адреналин.



- лучшие гонки в жанре destruction derby
- 28 трасс с различным окружением: от раллийного кольца до подземной автостоянки
- полный контакт: подталкивания, удары, развороты
- серьёзная модель повреждения машин: всё может разбиться, сломаться и отвалиться
- специальные эффекты: следы от торможения, пыль, дым, искры
- использование функций игровых контроллеров Force Feedback и Vibration Force
- до 16 игроков в режиме многопользовательской игры через локальную сеть или Интернет



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: Action
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEI ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEI
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.playstation.com/>

ХОЛОДНОЕ



Вскоре после начала путешествия Ray меняет невзрачный меч на тяжелый топор, разжигается луком и новозеландским священным копьем-тайаха. У каждого из этих видов оружия свой набор суператак, комбинации кнопок для их выполнения доступны в режиме паузы. Самые крутые атаки приводят к мгновенной смерти врага. Минусы здешнего арсенала в том, что переключается оружие неудобно, а комбо-атака прерывается, если вы случайно попали не по врагу, а по стене (это происходит сплошь и рядом). Выманивайте противников на открытое пространство и не мешкайте с выбором клинка.



ХУЖЕ, ЧЕМ

The Lord of the Rings:
The Two Towers



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

State
of Emergency

ИНТЕРЕСУЮЩИЕСЯ МОГУТ ТАКЖЕ СЫГРАТЬ В SLY RACCOON И DYNASTY WARRIOR 3.

THE MARK OF KRI

КРУША УСТОИ



СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Hа повестке дня – дело рук входящей в состав Sony Computer Entertainment America студии San Diego, о которой ровным счетом ничего не известно. Что это за люди, над какими проектами успели поработать – тайна. Если бы в багаже команды было что-то значительное, наверняка об этом говорилось бы на каждом углу – а так получается, что они либо новички (маловероятно), либо стесняются

своего игрового прошлого. В любом случае, над The Mark of Kri в Сан Диего поработали на совесть.

Разных гибридных платформеров за последний год на PS2 уродилось немало, на любой вкус и цвет. The Mark of Kri смотрится особняком на фоне пестрой компании из Ratchet & Clank, Sly Raccoon и Rayman 3. Нет, причиной аутсайдерской позиции служат вовсе не какие-то огрехи качества – просто игра, в отличие от схожих проектов, лишена аппеляций к детской аудитории: уровень насилия здесь превышает нормы, принятые обычно в платформерах. Сразу видно, что авторы ориентировались на старших подростков и взрослых геймеров, которых вряд ли испугает кровь и хруст ломаемых костей (явных перегибов в духе Mortal Kombat тут, впрочем, нет) – с одной стороны, это позволило The Mark of Kri застолбить во многом уникальную нишу «недетского платформера», но с другой – заметно сузило потенциальную аудиторию: не все игроки 17-20 лет обращают внимание на жанр, популярный благодаря Марио и Сонику.

■ ТАКОГО ЕЩЕ НЕ БЫЛО

К чести создателей скажем, что упор в игре сделан все-таки на исследование опасного мира, и кровавые подробности не смакуются, а лишь сопутствуют оригинальной, не имеющей прямых аналогов боевой системе. Инновации связаны с линейкой-направляющей Focus Bar, свободно крутящейся вокруг главного героя, богатыря Ray (Rau), при помощи правой аналоговой рукоятки. Как только направляющая пробегает по противнику, они помечаются знакомыми каждому владельцу PlayStation символами (X, □, ○). Теперь атаковать оппонентов можно посредством «присвоенных» им кнопок. Система прекрасно подходит для борьбы сразу с несколькими врагами – напомним, что обычно именно этот процесс тяжелее всего дается авторам трехмерных игр. Тут схватки идут как по маслу, причем если поначалу Ray может отмечать максимум трех противников од-



КУЗОВИДЕНИЕ



ПЕРНАТЫЕ ПРОВОДЯТ РЕКОГНОСЦИРОВКУ

Птица Кузо (Kuzo) – ваш верный помощник. Нажав L2, вы сможете взглянуть на мир глазами пернатого друга, вылетающего на разведку. Это часто помогает заранее оценить рельеф местности, где развернется очередное сражение. «Кузовидение» также служит источником по-

лезной информации об экипировке врагов (рогатые супостаты способны вызвать подкрепление, закованные в доспехи противники нечувствительны к стрелам). Время от времени Кузо удается раздобыть нужный предмет или активировать труднодоступный выключатель.



У Ray и Кузо харизмы, конечно, поменьше, чем у Джека и Декстера – зато brutality не занимать.



По умолчанию камера вращается вокруг сражающихся. Не самое лучшее решение: одновременно вас дезориентируют и заслоняют действие чьей-нибудь спиной. Вариант с видом сбоку куда практичнее.



Выбор оружия реализован не очень удобно: пока копаетесь в меню, можно и схлопотать.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1С
■ РАЗРАБОТЧИК: 1C:Maddox Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1000, 256 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)

<http://www.il2.ru>



▷ Экран настройки самолета в быстром редакторе – можно выбрать скин и вооружение.



▷ Ночные миссии выглядят просто изумительно – динамическое освещение делает чудеса!

▷ AI стал значительно умнее, точнее, быстрее. Он умеет использовать все возможности самолета куда лучше, чем средний игрок. Как следствие, играть с ним стало значительно интереснее, чем в обычном «Ил-2».

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

НИКТО НЕ ЗАБЫТ, НИЧТО НЕ ЗАБЫТО!



ВЕРДИКТ Играй!

ИГРАТЬ!

9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Лучший на свете авиасимулятор.

МИНУСЫ

В погоне за качеством некоторые баги из первой части игры силы решили не тратить.

Раньше игры делились на «до Ил-2» и «Ил-2». Теперь – на «ЗС» и все остальное.

АЛЕКСАНДР ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Улучшать и без того хороший продукт – зачем? Нафига? Он же и так классный! Вот о чём я думал, когда инсталлировал «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения». То есть на тот момент времени я предполагал, что сейчас на мой комп переписывается... патч, что ли. Но уж никак не что-то новое. Ну чем можно удивить после оригинального «Ил-2»? Какими там «Забытыми сражениями»?

Отвык я удивляться, как выяснилось. Почти отвык. А зря. Было чему...

ЛОЖКА ДЕГТА

Чтобы не получилась хвалебная статья, сразу нападаю на девелоперов – некоторые баги из первой части игры остались неисправленными! К примеру, как и ранее, при аварийной посадке на воду пилот, аки Апостол Андрей, выбегает из кокпита, удирает на несколько десятков метров, и пытается залечь. В пучину... В первой части игрухи все успели обрежаться над этой несостыковкой! Неужели сложно было исправить?

Все. Вот и вся критика... Теперь хвалить будь.

НА ЧЕСТОМ СЛОВЕ

И НА ОДНОМ КРЫЛЕ

Обилие летательных самолетов в игре неизменно не поддается. Тем не менее, рекомендую в обязательном порядке попробовать полетать на двух- и четырехмоторном самолетах – просто чтобы почувствовать, что это такое. Также обязательно

попробовать реактивные машины, особенно наш «Би-1» – просто удивительная штука. И, наконец, слезно прошу: попробуй хоть раз полетать с полным реализмом по управлению двигателями. Получишь массу новых впечатлений.

А ДЕВУШКИ – ПОТОМ

На сладкое – о самолетах. Сколько их теперь – пальцев на руках не хватит, чтобы перечислить! Причем играть в режиме кампании теперь можно не только за СССР и Германию, но и (держись крепко!) за Финляндию, США, Венгрию! Впрочем, и в отдельности кампаний за СССР теперь прибавилось. Хочешь участвовать в обороне блокадного Ленинграда? Пожалуйста! Причем, кампания разбита на несколько исторических периодов. Выбирай свой – и вперед! Кстати, миссии для периода (или, по крайней мере, их последовательность), похоже, выбираются случайным образом. По крайней мере, одну и ту же кампанию я начинал четырежды, и каждый раз первая миссия была новой.

ПРОЧИЕ ОПАСНОСТИ

Новые корабли не позволяют потопить себя просто так. Если в первой части вооруженный торпедой «Ил-2» мог при определенном везении запросто уничтожить любой из водолазывающих объектов, представленных в игре, то теперь –

ХУЖЕ, ЧЕМ

Третья часть «Ил-2»

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Microsoft Combat Flight Simulator III

НИЧТО НЕ СРАВНИТСЯ С СЕРИЕЙ «ИЛ-2»!

БЫСТРЕЕ! ЕЩЕ БЫСТРЕЕ!

АВТОПИЛОТ И УСКОРЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Неискушенным игрокам «ЗС» могут показаться весьма медленной игрой. Взлет по очереди, сбор в районе аэродрома, выход на цель – все это занимает значительно больше времени, чем сам воздушный бой. Что тут скажешь – да, настоящая война такая. Могу посоветовать нетерпеливым пользоваться автопилотом и ускорением времени до начала битвы и по дороге домой, а на себя управление брать только во время сражения.



Самолет объят пламенем. Сейчас будет взрыв! Экипаж бежит от обреченной машины. А что бы ты делал на их месте?

кирдык, так не получится. Пробовал торпедировать линкор «Марат» – мне ни разу не удалось подойти на расстояние сброса торпеды, все время меня сбивали! Вокруг этого корабля просто облако из зенитных снарядов! Думаю, эту штуку удастся потопить только при массированном налете – несколько последовательно нападающих авиаагрупп и истребители прикрытия. И вооружаться торпедой тут без мазы. Нужны ОГРОМНЫЕ бомбы...

Я ЛЮБЛЮ, КОГДА МНОГО...

А чтобы доставить огромные бомбы на место, нужны огромные самолеты. Ура! Теперь ты можешь запросто управлять двух- и четырехмоторными агрегатами! В комплекте летающих бомбардировщиков такие монстры, как, к примеру, НЕ-111, (обратите внимание!) ТБ-3... Последний заслуживает отдельного рассказа на целую статью – это жутко медленная летающая крепость, которая в состоянии поднять безумное количество бомбовой нагрузки. Конечно, управлять любым самолетом, у которого больше одного двигателя, сложнее, чем одномоторным, просто на порядок. И это –

УРА! – было отдано на откуп любителям реализма! Теперь управление каждым отдельным двигателем превратилось в удовольствие. Отдельно регулируются газ, шаг винта, обогащение смеси, позиция заслонок радиатора. Лопасти винтов при отказе двигателя, кстати, отныне можно разворачивать параллельно потоку воздуха для снижения сопротивления – операция называется «флюгирование». Кроме того, пожар, возникший в двигателе, можно попытаться потушить – если самолет, конечно, оборудован системой пожаротушения.

Бомбардировщикам полагается собственный бомбардир. Это гражданин, который отвечает за сброс бомб и пользуется бомбовым прицелом. Бомбовый прицел – это целая наука, поэтому если хочешь пилотировать бомбардировщик, приготовься изучать горизонтальное бомбометание.

Фанатам симуляторов – играть в режимах полного реализма, фанатам экшна – играть в режиме аркады, с «блескучими» патронами и ракетами, фанатам русских игр – играть из патриотических чувств, фанатам хороших игр – просто играть. И не пропустить ни в коем случае! ■



Главный герой игры, пилот Торга, вызвал гнев богов и попал в бирю. Находя убежище в маленькой прабрежной деревушке, он быстро понимает, что путь домой по морю таин в себе многое спасностей: ходит сюда с драконом и с банда мародеров, которые не знают жалости.



Небесная за космическая морем и небесами, превозмочь мысли моих сынов Тора. Торга думает о своей семье – любящей жене Нриси, сыне Джоконе и дочери Аспи – и о странных поворотах судьбы, которые разлучили его с деревней любви или раз тогда, когда все, чего он хотел, яко жить в мире.



По вопросам оплаты продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@medi2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@medi2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-33-32, e-mail: support@medi2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО «Одессы», www.odessy.ua, e-mail: odes@odessy.ua, тел.: 8-10-38045-735-10-65. Эксклюзивный представитель на территории Беларусь компании ПСС, www.pscc.be, e-mail: pscc@pscc.be, тел.: 8-10-327-625-57-38.

Докладчики выполнено компанией «Марса-Сервис-2000», лицензия № Р-77-6227. Права на изображения на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск». Права на распространение на территории России, СНГ в стран Балтии принадлежат компании «Марса-Сервис-2000».

© 2002 DASHINENTSEV. Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: HoMM ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 3DO
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Бука ■ РАЗРАБОТЧИК: New World Computing
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300, 128 MB RAM

<http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/expansion-wow.html>

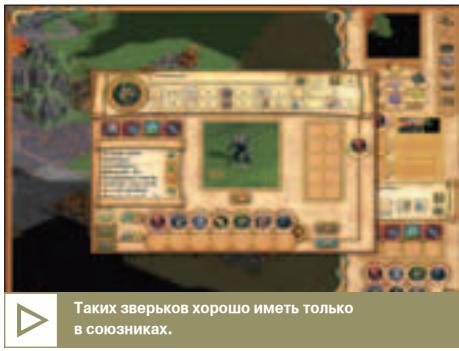


► Москва в свои восемьсот пятьдесят пять выглядит гораздо лучше.



► Таких зверьков хорошо иметь только в союзниках.

► Старые-добрые темные чемпионы. Если только слова «старые» и «добрые» приемлемы по отношению к мертвым и беспощадным.



НОММ IV: WINDS OF WAR

ГОРЕ-ГЕРОИ МЕЧА И ОРАЛА

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Всех равнодушных, сомневающихся и ярых ненавистников просьба не беспокоиться: этот обзор не для них. Как и в случае с бесконечными клонами а-ля «Чемпионат мира по спортивной ходьбе 2003», генерируемыми в цехах Electronic Arts, дочитать до конца об очередной серии HoMM способны только самые преданные фанаты.

«Преданными» эти фанаты являются в двух смыслах: во-первых, они – верные поклонники, а во-вторых, как ни прискорбно об этом говорить, их предали. Ибо ни один человек, будучи честным хотя бы с самим собой, не сможет отрицать очевидного: 3DO натурально обозрела. Не успела еще осесть архивная пыль на многотомных «Хрониках», глядь, – а 3DO запустила новый конвейер. Несомненно, что теперь дополнения будут выходить гораздо чаще, ибо при их выпуске преследуются совершенно иные цели, нежели в случае с HoMM III. Раньше деньгиковались на всенародной любви, почтанием и преклонением, доходившем до откровенного фанатизма. Теперь же в связи с явным провалом четвертой серии знаменитой игры, компания постарается привлечь неофитов и вернуть любовь прежних поклонников постоянным привнесением во вселенную HoMM IV мелких новшеств. (Если вы помните, в лучшие времена дополнения, за небольшим исключением, отличались друг от друга лишь топологией карт. Теперь же что ни диск – то новые юниты.

THE 3DO COMPANY

ЗАСЛУЖЕННЫЕ ХАЛТУРЩИКИ

Имя 3DO неразрывно связано с «Героями», однако компания занимается разработкой, изданием и дистрибуцией игр для всех платформ, включая PS2, PS one, GameCube, Game Boy Advance, а также для PC и Macintosh. Серия HoMM приходит в упадок, однако компания помнит и лучшие времена...

3ДО НАТУРАЛЬНО ОБОРЗЕЛА. НЕ УСПЕЛА ЕЩЕ ОСЕТЬ АРХИВНАЯ ПЫЛЬ НА МНОГОТОМНЫХ «ХРОНИКАХ», ГЛЯДЬ, – А 3ДО ЗАПУСТИЛА НОВЫЙ КОНВЕЙЕР.

Позиционируется это едва ли не как революция, при том, что сами новшества минимальны. Чувство не умирает сразу, и расчет на то, что бывшие почитатели будут раскупать add-on'ы в надежде увидеть в один прекрасный день окончательно переработанную и доведенную до ума игру, пожалуй, может принести издателям определенный финансовый приплод.

Собственно об игре сказать можно немногого. Структурно «Ветры войны» практически ничем не отличаются от «Надвигающейся бури». Все те же пять кампаний, данных нам изначально, и шестая, доступ к которой откроется, лишь когда все славные герои, изрядно пообстрелившиеся в поисках артефактов, соберутся вместе на последнюю (разумеется!) великую битву со Злом. В этом нелегком деле им помогают: увещанные тяжеленной броней гоблинские рыцари (goblin knights), знаменитые темные чемпионы (dark champions), злобные бестии (frenzied gnasher), иммунные к абсолютно любой магии и рвущиеся в бой по-

добно берсеркам, ведьмы (evil sorceress) и, конечно же, gargantuan. Почти со всеми этими созданиями игроки уже встречались в «Надвигающейся буре», но лишь теперь они стали наймитами. Правда, не стоит очень радоваться: появившиеся в Winds of War обитатели существ охраняются своими хозяевами, а убить хотя бы одного темного чемпиона – не шутка.

В игре появились и новые нейтральные юниты, среди которых – великий дракон (mega dragon) и катапulta (catapult). Мега-дракон – пожалуй, самый сильный персонаж в игре и выставлять против него один на один героя, имеющего уровень, меньший двадцатого, – чистое самоубийство.

А покупка Winds of War – откровенное и беспрецедентное убийство личного времени. ■

ВЕРДИКТ

АТАКА КЛОНОВ



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Несколько новых монстров, зданий, оригинальный саундтрек.

- МИНУСЫ

Вялый и невыразительный add-on, за небольшим исключением полностью копирующий предыдущий.

Игра для каузалов, слышавших звон. Стреляного игрока на «Героев» уже не купишь.



► Мега-драконы, – пожалуй, самые сильные юниты в игре.

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

«Демиурги»

HoMM I

HoMM I – НАВСЕГДА! Ну, ладно, господин Поморцев, HoMM II – тоже навсегда!

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL

УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА

БЛИЦКРИГ



- Реальные сражения Второй мировой в трех кампаниях
- Бесконечное число миссий любого стиля и сложности
 - Более 200 образцов военной техники в 3D
 - Максимум реализма, минимум условностей
 - Войска получают опыт и переходят из миссии в миссию
 - Неограниченная поддержка с воздуха
- Редактор для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- Многопользовательская игра по локальной сети и через Интернет

Выход игры: 1 квартал 2003 года

games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.
Изключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

POWERED BY
game spy



1C
Фирма «1С»

NIVAL
INTERACTIVE



■ ПЛАТФОРМА: PS one
■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square
■ РАЗРАБОТЧИК: Square ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.squaresoft.com/playonline/FFORIGINS/>

FINAL FANTASY ORIGINS

ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА...

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Вопреки представлениям отдельных личностей, Final Fantasy – это не только покойная Айрис, кататоник Скволл и канарейка Рикки. Final Fantasy существовала задолго до того, как Клауд ощупывал глазами Тифу на колесе обозрения, а Аурон выгуливал стайку подростков – и в то время, как три 16-битные игры серии давно доступны на PS one в виде переизданий FF Anthology и FF Chronicles, римейки первых восьмибитных FF добрались до Европы буквально на днях.

Бдительные читатели наверняка уже заприметили пропажу PS one из списка платформ на нашей обложке. Обусловлено это понятными причинами: в последние месяцы на первой PlayStation выходит сплошь

низкопробная ерунда про Санта Клауса и Барби, и при всей нашей любви к данной платформе уделять место в журнале под чистый трэш нет смысла (а если бы мы перечисляли на обложке все системы, к которым неровно дышим, то первой бы там значилась NES). Учитывая нынешнее состояние вещей, появление FF Origins можно считать событием из ряда вон выходящим – оставить ее без внимания было бы преступлением против здравого смысла.

► БОЛЬШЕ ПИКСЕЛЕЙ!

Очень хорошо, что Final Fantasy I и II после стольких лет все-таки добрались до PlayStation, за время пути успев заметно похорошеть. Square благородно представила на суд игроков не перенос «пиксель в пиксель», как это было с FF VI-VI, а римейк с полностью переработанной графикой и звуком – в нынешнем виде игры спокойно могли появиться, к примеру, на Super Nintendo. Тем же, кто считает,

что графика толком не изменилась, рекомендую сравнить кадры римейков и оригиналов – отличия разительны, и они говорят явно не в пользу стареньких восьмибитных FF. Что ни говори, а картинка уровня GBA вчистую уделяет примитивную графику NES. Специально для релиза на PlayStation переписан заново звук, добавленные CG-ролики, галерея иллюстраций Амано, подробный бестиарий, ценная возможность быстро сохранить игру в оперативной памяти приставки при помощи функции Memo Save – обо всех этих нововведениях совсем недавно рассказывалось на наших страницах.

► БОЛЬШЕ БУКОВОК!

Теперь, когда сборник у нас на руках, можно перечислить и другие нюансы, выгодно отличающие переиздания FF Origins от старых версий игр. Первым делом, разумеется, стоит упомянуть перевод. Язык римейков стал гораздо литературнее, в диалогах прибавилось драматизма, описания стали более цветистыми – за счет этого тексты выросли в объеме примерно в полтора раза по сравнению с NES-версиями (они доступны в сети в виде ROM-файла для эмульзатора). Хотя в FFI по-прежнему действуют изначально безымянные герои, а сюжет прост, как пятак, свою толику атмосферности новый перевод все-таки при-

ВЕРДИКТ



ОЧЕНЬ НЕПЛОХО

6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

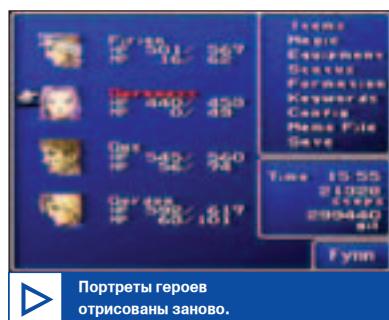
► ПЛЮСЫ

Из гадких на вид утят знаменитые игры превратились во вполне приличных (а по меркам, скажем, GBA – идеальных) лебедей.

► МИНУСЫ

Жаль, что графика улучшена лишь до уровня SNES. Нарекания может вызвать незамысловатость стаинного геймплея.

Достойное переиздание, верное букве и духу оригиналов, выдержавшее косметический ремонт и ставшее чуть привлекательнее.



Портреты героев отрисованы заново.

2D БЫВАЕТ РАЗНОЕ



ДЛЯ ТЕХ, КТО ЗАБЫЛ ИГРЫ В ВОСЬМИ ЦВЕТАХ

На картинках более чем наглядно отражены графические различия между вариантами Final Fantasy I на NES и на PS one.

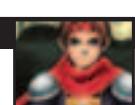


► ХУЖЕ, ЧЕМ

Tales of Destiny II

► ЛУЧШЕ, ЧЕМ

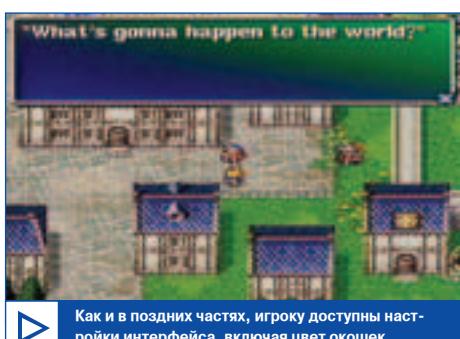
Arc the Lad



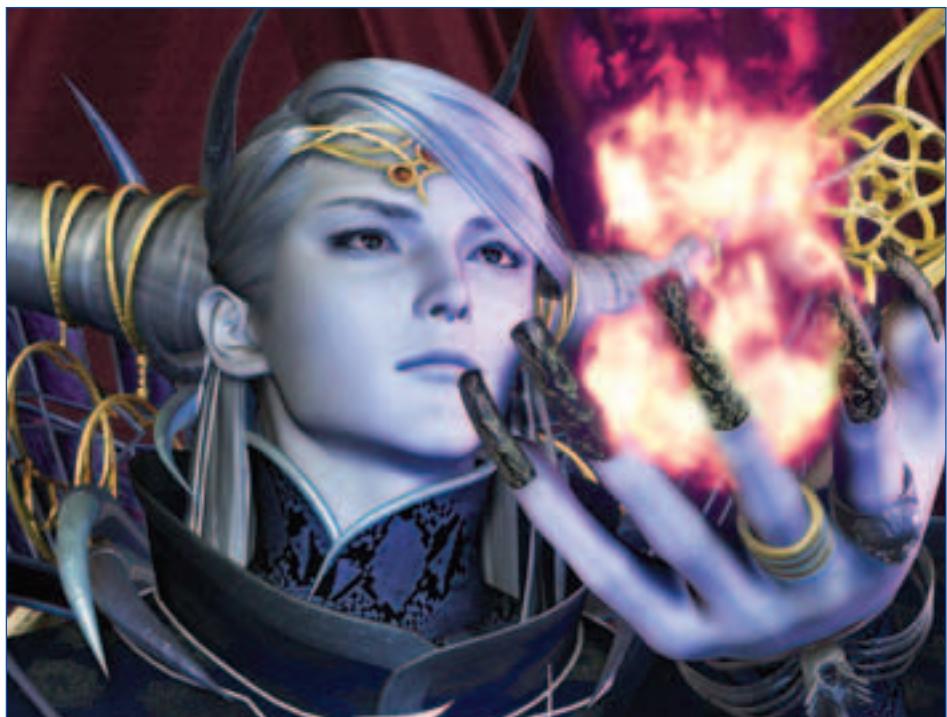
СЛОЖНО ОЦЕНИВАТЬ РИМЕЙКИ КЛАССИКИ НА ФОНЕ ПРОЕКТОВ, ВЫШЕДШИХ НАМНОГО ПОЗДЕЙ.



► Анимированы только спецэффекты, противники прикидываются недвижимыми истуканами.



► Как и в поздних частях, игроку доступны настройки интерфейса, включая цвет окошек.



SQUARE БЛАГОРАЗУМНО ПРЕДСТАВИЛА НА СУД ИГРОКОВ НЕ ПЕРЕНОС «ПИКСЕЛЬ В ПИКСЕЛЬ», КАК ЭТО БЫЛО С FF VI-VI, А РИМЕЙК С ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕРАБОТАННОЙ ГРАФИКОЙ И ЗВУКОМ.

бавил. Интерфейс изменен с учетом дизайна PS one (меню вызывает кнопка **(A)**, а не «Старт», кнопкам **(B)** и **(X)** присвоены привычные функции подтверждения и отмены действия, а шифты пролистывают экраны статистики), без аналогового управления решено обойтись, зато реализована поддержка вибрации. В FFII подправлен баланс боевой системы – в отличие от оригинала, вам не придется атаковать собственных героев в попытках увеличить HP (количество начисляемых очков здоровья в этой игре пропорционально полученному урону). Герои обрели способность ускоренно передвигаться – трудно поверить, но в свое время кнопка бега дебютировала в FFIV на Super Famicom, а во всех предыдущих частях персонажи слонялись по картам с черепашьей скоростью.

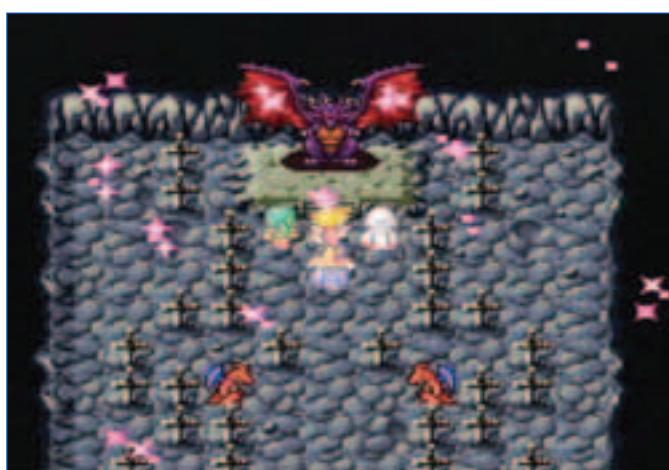
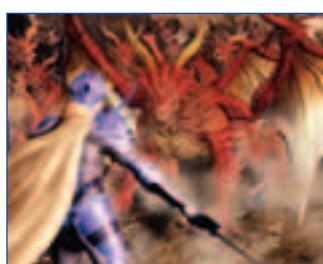
» БОЛЬШЕ «ФАНТАЗИЙ!»

Как и в остальных JRPG старой закалки, врачи нападают на вашу команду с бескураживающе высокой частотой, и введение режима Easy стало настущей необходимостью – иначе многие современные геймеры просто-напросто бросили бы играть, сетуя на излишнюю сложность. Кто-то из ценителей-перфекционистов возразит, что такой подход портит оригинальный геймплей, ощутимо упрощая прохождение квестов, однако нам решение Square по душе – в конце концов, времена давно изменились, индустрия

шагнула далеко вперед, а те нюансы геймплея, которые 15 лет назад считались привлекательной изюминкой, нынче вполне могут оказаться причиной для справедливого возмущения. Современные игроки избалованы огромным выбором, и, чтобы они заинтересовались переработкой классики, необходимо сделать эту самую классику доступной в игровом плане – а не бросать на неподготовленных новичков бесчисленные орды монстров без всякого шанса на спасение.

» БОЛЬШЕ «ФАНТАЗИЙ!»

Собственно, после неплохо принятых играми Anthology и Chronicles все прекрасно знали, что именно ждать от FFOrigins – и релиз полностью оправдал ожидания. Final Fantasy I остается интересной RPG, не очень-то похожей на привычных нам представительниц жанра благодаря уникальной системе организации отряда, а в Final Fantasy II любопытно проследить развитие идей первой части и оценить несколько самобытных, но тупиковых решений. Вы не найдете здесь длинных сюжетных сцен и красочных заставок, общение между персонажами сведено к необходимому минимуму, а сражения достаточно примитивны, и, тем не менее, сборник великолепен в качестве заряда античного геймплея для ностальгирующих игроков. Вдобавок, это шанс для новичков познакомиться с классикой приставочных ролевых игр, да и просто последняя хорошая JRPG на PS one. ■



Встреча с Багамутом обставлена достаточно скромно – игрокам предлагается задействовать фантазию.

www.media2000.ru

МИНИ-гольф

18 лунок
обучение игре на планетах
Солнечной системы
множество препятствий:
шахты, мельницы, холмы,
магниты, дыни, вращающиеся
склоны

18 лунок
обучение игре на планетах
Солнечной системы
множество препятствий:
шахты, мельницы, холмы,
магниты, дыни, вращающиеся
склоны



Вы когда-нибудь играли в миниатюрный гольф? А на других планетах? Нет? Теперь у Вас есть такая возможность! Сначала Вы проходите обучающий курс, выбирайте себе один из трех типов игры, цвет шаров, размер экрана, подключаете своих друзей и вперед!

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cl@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Рекламный представитель на территории Украины ООО "Одиссей",
www.odyssee-ed.ru, e-mail: od-rm@odyssee-ed.ru, тел.: 8-10-38048-735-16-65.
Рекламный представитель на территории Эстонии компания МСБ, www.msb.ee,
e-mail: msc@msb.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Право на изображение на территории России, СНГ и стран Балтии приобретают ООО Языковой Бизнес Центр "Интекс". Право на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии приобретают компании "Медиа-Сервис-2000", © 2002 Greenstreet® Software Limited. © 2001 eGames, Inc. ©1999 One reality Software. All Rights Reserved.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-M
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Productions ■ РАЗРАБОТЧИК: Drago Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://www.coldzero-game.com>

ВЕРДИКТ



ВЗРЫВНАЯ СМЕСЬ ЖАНРОВ



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

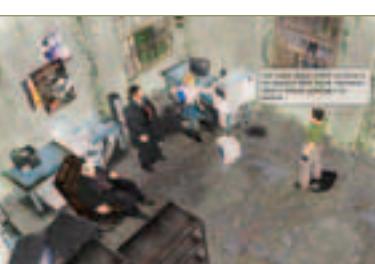
ПЛЮСЫ

Продуманная формула геймплея, разнообразие миссий и способов их прохождения, интуитивный интерфейс.

МИНУСЫ

Порой разочаровывает жесткий AI, разыгрывающий со своими подчиненными злейшие шутки.

Возможно, Джон МакАффри – никудышный снайпер, но частный детектив из него – внушающий доверие.



Интересно, этот босс везде ходит со своим креслом?



ХУЖЕ, ЧЕМ

Tom Clancy's Splinter Cell

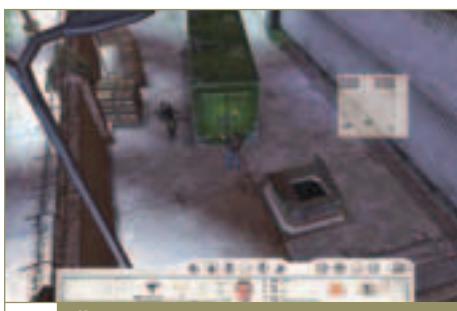


СОВРЕМЕННЕЕ, ЧЕМ

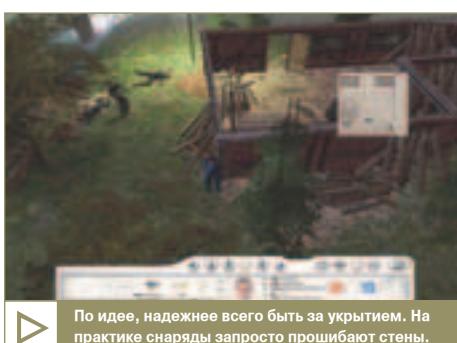
Crusader: No Remorse



В СЛУЧАЕ С COLD ZERO СЛОЖНО ПРОВЕСТИ АНАЛОГИИ – СЛИШКОМ УЖ ИНДИВИДУАЛЕН ПРОЕКТ.



Количество снятых хит-поинтов над головами – первый признак RPG.



По идее, надежнее всего быть за укрытием. На практике снаряды запросто прошибают стены.



Магазинчик оружия процветает, похоже, за счет одного Джона. В нем редко встретишь других посетителей.

COLD ZERO: ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ (COLD ZERO: THE LAST STAND)

РОКОВОЙ ВЫСТРЕЛ



СТРАНА ИГР

СЕРЕБРО

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО

spoiler@gameland.ru

Убийство заложника, и, как следствие, оказавшийся на столе начальника полицейский значок. Помните неудавшегося снайпера из LAPD, о котором мы писали в прошлом номере? Нам удалось окончательно прояснить ситуацию и помочь герою разобраться в себе.

Уйдя с головой в работу, новоиспеченный частный детектив заметно поднял репутацию своего агентства. Да и задания к тому же попадались самые интересные. Как вам, например, понравится история с похищением вируса Cold Zero из стен секретной лаборатории BioResearch? Не оригинально, зато многообещающе.

СЕМЬ РАЗ ПОДУМАЙ...

Создатели необоснованно вешают на Cold Zero ярлык action/adventure. В действительности же игра представляет собой недурственный сплав из элементов куда большего числа жанров: к примеру, отчетливо проглядываются атрибуты RPG. Порции чистого экшна по-

даются равномерно, так же, как и необходимость использовать в ряде случаев stealth-тактику.

По традиции занудные экраны брифинга и снаряжения перед миссиями предстают в Cold Zero в качестве полноценных уровней. В данном случае такое дизайнерское решение является на 100% оправданным, так как создается ощущение целостности и неразрывности игрового процесса. Прежде всего необходимо получить задание от соблазнительной секретарши, нередко принимающей раскованные позы на стуле. После информативной беседы предстоит прогулка по улицам родного городка с обязательным посещением местных достопримечательностей (читай: оружейного магазинчика и лавки бара-ольщика).

В правой части экрана можно вывесить функциональную полупрозрачную карту, по которой без труда выясняется местонахождение важных объектов. Заблудиться попросту невозможно, к тому же используемая в игре top-down камера свободно вращается и позволяет подбирать наиболее практичные ракурсы.

Самые простейшие команды героя необходимо отдавать с помощью верной мышки. Набор остальных действий настолько велик, что проще разучить структуру шорткатов на клавиатуре, нежели пользоваться громоздкой манипулятором, зависшей внизу экрана. Посудите сами, длительная перезарядка в пылу ожесточенной перестрелки может стоить жизни.

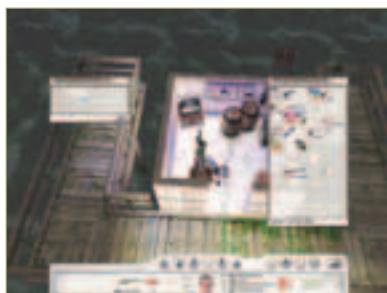
В ОБНИМКУ С АИ

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

В некоторых миссиях предстоит столкнуться с NPC. Причем все общение сводится к двум указаниям: «Подожди меня здесь» и «Следуй за мной». Не удивительно, что ваши команды исполняются с надлежащей ответственностью – на кону стоит жизнь.



**В ПОРЯДКЕ ВЕЩЕЙ,
КОГДА НЕПРИЯТЕЛЬ С
КАКИМ-НИБУДЬ
«УЗИ» В ВЫТАНУТОЙ
РУКЕ ПОДБЕГАЕТ
ВПЛОТНУЮ К ГЕРОЮ
И БУКВАЛЬНО ДЫШИТ
ЕМУ В ЛИЦО.**



...СЕМЬ РАЗ ВЫСТРЕЛИ

Миссии не страдают однообразием, и требуют четкого выполнения поставленных задач: спасти и вывести заложника (реванш?), отыскать необходимые документы и все в таком же попсовом духе. Единственное, что сильно омрачает общее впечатление от игры – не всегда адекватное поведение противников. Они плохо реагируют на окружающую обстановку и посему, видимо, просто не находят себе места. В порядке вещей, когда неприятель с каким-нибудь «Узи» в вытянутой руке подбегает вплотную к герою и буквально дышит ему в лицо.

Как правило, сперва происходит тотальная зачистка территории, причем арсенал пополняется прямо по ходу.

Обыскивая трупы павших противников, Джонни не гнушается прибирать к рукам бумажники с наличностью, сотовые телефоны последних моделей, наручные часы с позолоченным циферблатом и прочие недешевые игрушки. Улики как-никак. Все бесценные вещдоки, к слову, сбываются в лавке барахолицы, а на вырученные средства можно, скажем, приобрести стильный черный плащ. Секретарша будет в восторге! Впрочем, агрессивное поведение в миссиях не всегда оправдано. Порой намного эффективнее затаиться в тени, выжидать момент и произвести решающий выстрел противнику в голову. Главное, чтобы соответствующие навыки были прокачаны. Все характеристики повышаются на лету – необходимо только ре-

шить, чему отдать предпочтение. Четыре основных атрибута и пять второстепенных, относящихся к различным видам оружия, одинаково важны. Немалую роль играет вес – познав прелести клептомании и загрузив все свободные блоки в инвентаре, вы вряд ли сдвинетесь с места. Игровой движок одинаково успешно справляется с прорисовкой как природных ландшафтов, так и индустриальных зон. Персонажам определенно не достает полигонов, но, учитывая то, что большую часть времени мы наблюдаем за ними с высоты птичьего полета, это не так сильно бросается в глаза. Подводя итог, стоит отметить: все, что не происходит, – к лучшему. Сегодня ты убиваешь заложника, а завтра спасаешь мир. ■



► А где еще можно покрасоваться в модном плаще, если не в своем городе? Пусть в 40-градусную жару.



► Не следует лезть напролом. Всегда находится обходной путь.



► Stealth-операция в самом разгаре. Заложник нервничает в углу.



► Мини-карта всегда подскажет маршруты противников.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEI
■ РАЗРАБОТЧИК: SCEI ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.playstation.com/>

APE ESCAPE 2

БОЛЬШАЯ ОХОТА

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Это так напоминает «Покемона», что вполне могло бы им и быть — но, к счастью, «Покемоном» не является. Лозунг «всех их вместе соберу!» применим полностью, только собирать приходится не мерзопакостных разноцветных уродцев — пациентов доктора Моро, а венец творения — обезьян с проблесковыми маячками на головах. И это не ролевая игра, а экшн с элементами головоломки. Хоть и покемонообразный.

Первая часть невероятной Ape Escape вышла в 1998 году на PS one под японским псевдонимом Saru Gechu! Таким образом сумасшедшие учёные из SCEI реализовали свой дьявольский план по конструированию игропродукта, кото-

рый полностью использовал бы сокрушительную мощь Dual Shock — левая рукоятка чудо-джойпода отвечала за передвижение ловца макак, правая — за частоту, радиус и амплитуду верчения макаколовским сачком. Япония пала ниц к ногам девелоперов. По стране прокатилась волна кровавых бунтов, когда толпы адептов нового культа разрушали ближайший никендовский Pokemon Center и дружно присягали на верность Ape Escape. Издав игру в Европе и США, Sony получила положительные отзывы игровой прессы и продала сmekhovorное число дисков — фишку просекли только журналисты и конкретно сдвинутые на японских играх отаку. Широкая публика, еще как-то кушающая с ложечки покемонинку, обезьян ловить отказалась, коллективно покрутив пальчиком у виска. Потом неутомимые японцы разрешились вольным продолжением, Pro Saru 2001 — там с разбегающихся приматов требовалось

стягивать штаны пылесосом. Запускать такое на англоязычном рынке вообще никто не решился...

► MONKEY BUSINESS

Судя по тому, что доблестный курьер международной экспресс-почты, преодолев грозы, снегопады и песчаные бури, доставил к нам в редакцию ревью-диск с PAL-версией новейшей Ape Escape 2, ситуация в Европе меняется к лучшему. Итак, по недосмотру халавщика Хикару на тропическом острове беснуются триста макак с мигалками на головах. Gotta Catch'em All. Удастся обнаружить и закапабить всех беглянок — увидите секретную концовку. Вам в помощь выделяется лаборатория доброго доктора, готовая увещать гаджетами

ВЕРДИКТ



ВАМ ПОНРАВИТСЯ!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

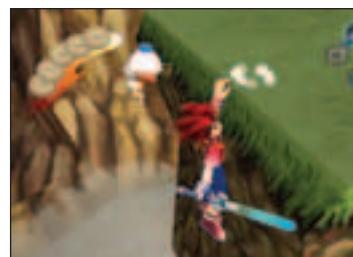
► ПЛЮСЫ

Ошеломительно захватывающий геймплей, качественная графика и звук.

► МИНУСЫ

Порой загадки оказываются слишком сложными — на полноценный минус это не тянет, но все-таки...

Кудесники из Sony дарят нам еще один прекрасный способ развлечься!



► Геометрия уровней не исключает скалолазание.



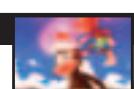
► Оранжевая мигалка — признак злодейского гения.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Ratchet & Clank

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Ape Escape



САМЫМ СУМАСШЕДШИМ ПЛАТФОРМЕРОМ В ИСТОРИИ КОНСОЛЕЙ PLAYSTATION ОСТАЕТСЯ VIB RIBBON.



► Совершая круговые движения аналоговой рукояткой, вы заставите Хикару вертеть сачком.



► Разработчики предоставили нам эксклюзивные фотоматериалы, не вошедшие в финальный релиз. Здесь сотрудники лаборатории впервые видят себя в зеркале.



► Похоже, добрый доктор снабжает оружием не только вас, но и противоборствующую сторону.



► В рядах помощников Хикару ходит маленький обезьяныш, променявший лояльность своим сородичам за пачку вьетнамских сушеных бананов.



► Слезшие с пальмы животные не так просты, как может показаться. Защищенный доспехом примат-тамплиер с хищным воем кидается на ваш меч.

армию Солидов Снейков. Кроме собственно вошедшего в легенды сачка, на поле брани можно применять макалокатор, световой меч, рогатку, ускорители, водянную пушку, электромагнит, устройство для подводного плавания, машинку на радиоуправлении, банарапанг с бонусной функцией испускания притягивающего обезьян газа, походный пропеллер Карлсона и абсолютный хит сезона, магический кулак. Улепетывающие бестии, впрочем, тоже не лыком шиты – Хикару поимеет дело с отчаянно обороняющимися макаками-матадорами, ниндзя, рыцарями, макаками с кузи и парочкой огнедышащих приматов. Это если не считать боссов, катающихся на одноколесных велосипедах, имитирующих повадки исполнительниц J-роп и супергероев. Главным злодеем снова, как и в первой части, станет зловещий блондин Спектр (Specter) полу-метрового роста.

Каждый уровень представляет собой большущее открытое пространство, где часть ушедших в самоволку животин разгуливает свободно, а другая часть активно шифруется. Пойманых макак можно обследовать на специальном агрегате: выясняется, что у каждой есть свое собственное имя, характеристики и коронная фраза. Помимо зверя рекомендуется за-

няться коллекционированием разбросанных по уровням монеток: на них можно покупать различные призы – мини-игры (вроде незамысловатого аналога Dance Dance Revolution, альпинистского симулятора и неожиданно солидного воплощения футбола), концептуальные наброски и CG-ролики. Внешний вид проекта полностью соответствует понятиям о развеселых платформерах: не самая подробная детализация компенсируется высокой скоростью вывода графики и сочными мультишими цветами.

► НЕ ВИДИШЬ СУСЛИКА? А ОН ЕСТЬ

Кажущаяся простота игрового процесса на деле оборачивается часами, проходящими в разысках макак. Отдельные особи замаскированы настолько тщательно, что на разгадывание их местоположения уйдет дни – конечно, если вас интересует секретная концовка. Ape Escape напоминает «Покемона» не только своим обликом и определенным сходством концепций, но еще и феноменальной прилипчивостью: к игре хочется возвращаться снова и снова. Идеальное краткосрочное развлечение и одновременно каверзный пазл – сочетание, которым в наши дни способен похвастаться далеко не каждый платформер. ■

- Шансы 1500 вопросов о чемпионатах мира в Европе, а также в крупнейших европейских играх и турнирах футбола
- 10 турниров могут принять участие от 1 до 8 игроков
- Высококачественная 3D-графика не уступает лучшим мировым симулякам
- Бонус: более 150 вопросов по чемпионатам Англии



“Третий тайм” – игра, которая дает вам шанс проверить свои знания о мировом футболе. Здесь собраны вопросы по нескольким основным темам, и ваша задача – самому либо с помощью друзей пройти с начала и до конца этот виртуальный турнир. Вам придется ответить на сотни вопросов, расширить свой кругозор и стать настоящими знатоками футбола.

Для получения дополнительной информации и сотрудничества обращаться по телефону: (895) 745-01-14, e-mail: support@media2000.ru, заказ диска по телефону: (895) 745-91-14, e-mail: zakaz@media2000.ru, доставка по Москве – Салют介质. Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону (895) 777-38-62, e-mail: support@media2000.ru

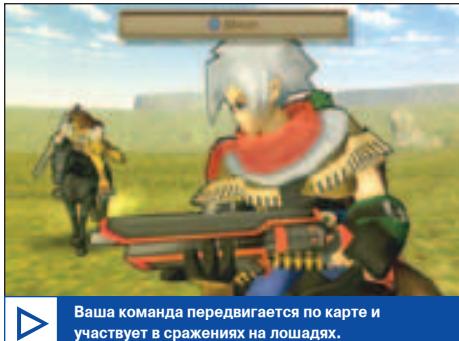
Разработчик: студия Игровые технологии на территории Украины ООО “Одисей”, www.odiseysoft.com.ua, e-mail: info@odiseysoft.com.ua, тел.: +380-44-725-10-48. Эксклюзивный представитель на территории России и стран СНГ: компания МСБ, www.mcsb.ru, e-mail: mcsb@msb.ru, тел.: 8-10-372-605-57-36. Лицензия на использование лицензионной версии игры “Мир футбола-2002”. Лицензия Эд-Н № 77-6227. Права на использование логотипа “Мир футбола-2002” принадлежат ЗАО “Новый диск”. Лицензия на использование лицензионной версии игры “Футбол Старт-2002”. Лицензия Эд-Н № 77-6227. Все права защищены.

ОБЗОР



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft ■ РАЗРАБОТЧИК: Media Vision
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

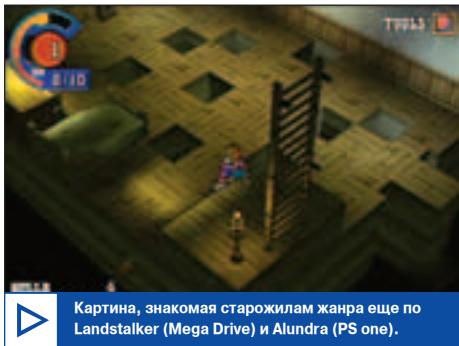
<http://www.us.playstation.com/games/SCUS-97203/>



Ваша команда передвигается по карте и участвует в сражениях на лошадях.



Картина, знакомая старожилам жанра еще по Landstalker (Mega Drive) и Alundra (PS one).



ВЕРДИКТ



БЮДЖЕТНАЯ JRPG



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

плюсы

Главный плюс типовой японской ролевой игры: за нее можно убить десятки часов, напрочь забыв о течении времени.

минусы

Здесь вы не найдете особых красот, озвучки, запоминающихся видеороликов и неожиданных сюжетных поворотов.

Геймеры-гурманы и так обратят на игру внимание, а новичкам лучше стоит обратиться непосредственно к творчеству Square.



Из серии: «обижаете, мы тоже видели Xenosaga».

ХУЖЕ, ЧЕМ

Suikoden III



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Legia 2:
Duel Saga



FINAL FANTASY X ОСТАЕТСЯ НЕДОСЯГАЕМОЙ ВЕРШИНОЙ RPG-СТРОЕНИЯ ДЛЯ PS2.

WILD ARMS 3

НЕПРОЩЕННЫЙ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

valkorn@gameland.ru

Очему-то среди хардкорных фэндов JRPG этот сериал слывет культовым, а кое-кто даже не стесняется величать его главной альтернативой гламурным блокбастерам Square. На деле в эпоху PS one с Final Fantasy могли потягаться разве что Xenogears и Lunar, а две 32-битных Wild Arms скромно вышагивали во втором эшелоне, где-то позади Suikoden и Persona. Схожая картина с PS2: как говорится, чем больше вещи меняются, тем неизменнее они в итоге остаются.

Игры Wild Arms обладают рядом характерных особенностей, позволяющих выделить серию на фоне других JRPG. Вездесущий фэнтезийный антураж здесь мутировал в натуральный вестерн: хотя магия и драконы никуда не делись, средневековые замки сменились на раскиданные в бескрайних прериях городишки, а тротуары – на железные дороги. Рыцарские доспехи вышли из моды, уступив место ковбойским шляпам, почно и потертым джинсам цвета «когда-то это был индиго». За пригоршню долларов искатели приключений очищают земли от скверны, за несколько

ОГРАНИЧЕННАЯ СВОБОДА ВЫБОРА



БИТЬ ИЛИ БЕЖАТЬ – ВОТ В ЧЕМ ВОПРОС!

Хотя враги не видны на карте и нападают в случайном порядке, перед боем у вас есть секунда-две для того, чтобы отменить схватку, быстро нажимая кнопку **O**. Особая Encounter-шкала следит за тем, как часто вы убегаете от оппонентов, укорачиваясь с каждым случаем дезертирства и, наоборот, поощряя призовыми очками мужество бойцов, устоявших перед превосходящими силами противника.



долларов сверх того они готовы бросить вызов любому Темному Властелину, который на свою беду окажется поблизости.

■ ТУДА НЕ ХОДИ, СЮДА ХОДИ!

Следующая особенность – условное ветвление сценариев. Изобразив на экране группу абсолютно незнакомых персонажей, игра интересуется, за кого из них вы хотели бы сыграть. Беспокоиться не стоит, выбор влияет только на порядок последующих злоключений во имя добра во всем мире – сыграть придется за всех поочередно. Третья часть WA полностью соответствует канону: в самом начале повествования дорожки четырех героев пересекаются в вагоне состава, перевозящего некий таинственный и зело могучий артефакт, – а легенду каждого десперадо мы узнаем, кликнув на искомую фигуру, про наблюдая многообещающую надпись «не-делей раньше...» и прораввшись через последующую миссию. Еще одно отличие

Wild Arms от среднестатистической JRPG наших дней – отчетливый уклон в решение логических загадок, обычно связанных с окружающим рельефом и заставляющих вспомнить золотые деньги, когда 16-битная Zelda повелевала мирозданием.

■ МОКАСИНЫ МАНИТУ-САНА

В остальном WA3 до скучного традиционна: тут нашлось место для анимешных персонажей с дикими прическами, раздражающей системы «случайных» сражений, пропитанных банальными «философскими» идеями диалогов, дежурной обоймы магических спецэффектов, кучи секретов и заправски вращающихся вокруг своей оси при нажатии кнопок **1** и **2** тайловых трехмерных фонов с головоломками. Все хорошее, плохое и злое, что по законам жанра присутствует в средней руки JRPG – тут как тут. Как романы фэнтези строятся из нагромождения штампов вокруг какой-то оригинальной идеи,



► В противовес големам из самой первой части их дальние родственники в Wild Arms 3 больше напоминают ярко раскрашенных роботов из аниме.

так и WA3 состоит из давно знакомых наработок, эксплуатирующих романтику американского фронтира. Однако самая суть игры не в выяснении судеб мира и разборках с пребудившимся злом, а в марш-бросках сквозь подземелья с попутным «выносом» легионов нечисти и поиском ключей к далеко не всегда простым головоломкам. Разбавляется все это победоносными демаршами в ближайший населенный пункт, где можно «пройтись по буфету», пополняя запасы лекарств и заново экипируясь. Сюжет не заставит вас сильно переживать, оплакивая безвременно почивших соратников или выкрикивать проклятия, возмущаясь человеконенавистническими планами злодеев, – начисто лишенная пафоса история течет ровно, плавно и очень спокойно.

► ЗВЕЗДЫ ОСТАЮТСЯ НА НЕБЕ

Боевая система вполне привычна и не очень хорошо сбалансирована (это заметно, когда герой сражается в одиночку – к примеру, в прологах), а графика не дотягивает до лучших образцов жанра. Эффект cel-shading не особо мозолит глаз из-за любопытного фильтра, имитирующего ручную штриховку изображения, а охристая цветовая палитра как нельзя лучше соответствует ковбойской тематике, однако в целом изобразительная часть ощущает-

мо прихрамывает – трехмерные модели слабо детализированы, простенький дизайн локаций местами скатывается чуть ли не до уровня PS one. Музыка подбирающая: виртуозные соло на банджо, какие-то запредельные мексиканские рулады и неизменные проигрыши в стиле спагетти-вестернов. На озвучке персонажей сэконоимили – в стране немых «правом голоса» обладают только животные. Собаки исправно лают, а кошки, что характерно, – мяукают.

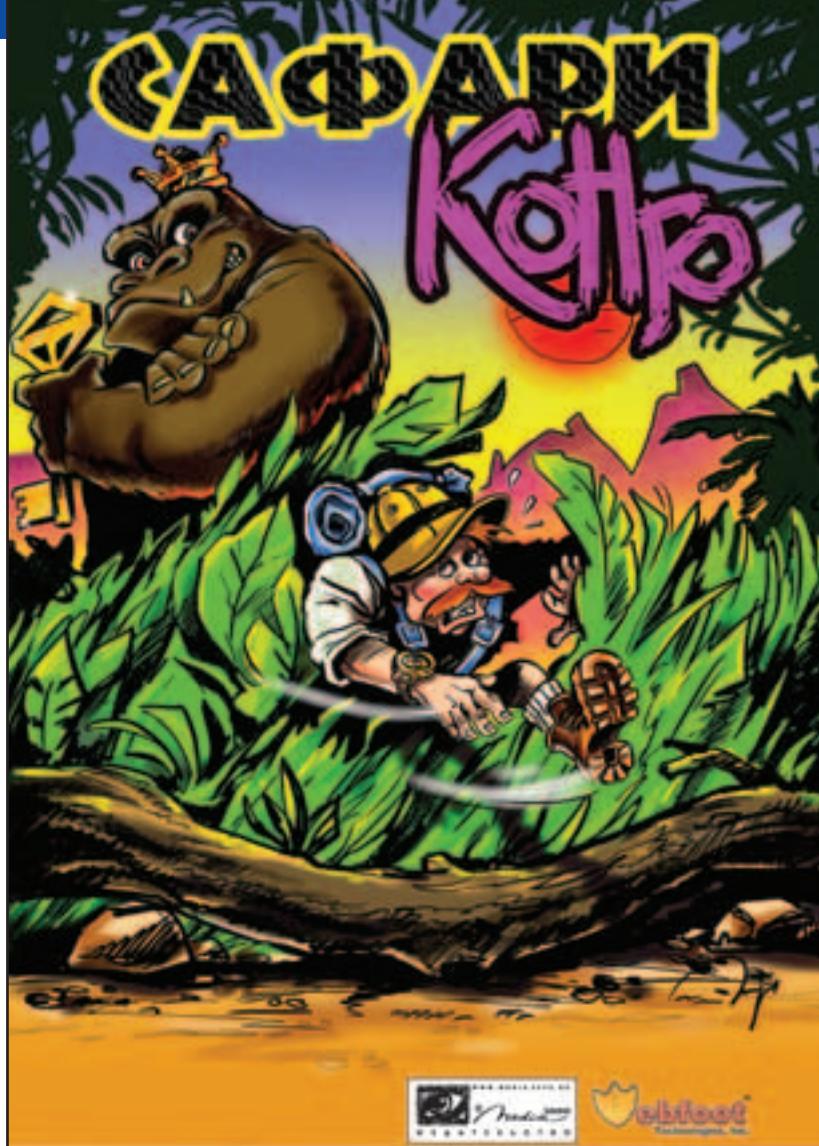
► НАСТОЯЩЕМУ ИНДЕЙЦУ...

Ярым поклонникам серии предлагаем не толковать нашу оценку превратно. Поверьте, меньше всего нам хочется незаслужено чернить игру – ведь это и вправду миленькая приставочная RPG. Но уж точно никакой не конкурент Final Fantasy X. Отчего-то те, кто опрометчиво ставят Wild Arms на один уровень с FF, упорно не желают отдавать себе отчет в том, что низкобюджетный проект Media Vision лишен амбиций, свойственных Xenosaga или Suikoden III, и по совокупности достижений может претендовать на место рядом с Legaia 2 и первой Dark Cloud – вецицами тоже, в общем, неплохими. Должен же быть крепенький ролевой сердечник, правда? Wild Arms 3 – как раз из таких игр. ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



► Огнестрельное оружие не отменяет старого-доброго колдовства. Вспышки выстрелов и канонады дополняют магические спецэффекты.



- 21 уровень
- Насыщенная графика
- Великолепные звуковые эффекты
- Два главных героя: Сью и Джон



Ты должен пройти 21 уровень высокой сложности, чтобы вырвать своего друга из лап злобного Короля Обезьян. По дороге ты встретишься с полчищами сумасшедших мартышек, безжалостных мышей, чокнутых динозавров, тебе придется пробираться через джунгли, пустыни и руины древних городов...

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Официальный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odissey.ua, тел.: +380-44-739-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Франции компания NICE, www.nice.fr, e-mail: [nike@nike.com](mailto:nice@nike.com), тел.: +33-10-372-605-57-58. Розничная сеть выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия № 77-4227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес центра "Инганс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 Webfoot Technologies, Inc. All rights reserved.

МИНИ-ОБЗОР



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-M
■ РАЗРАБОТЧИК: CITY interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://www.russobit-m.ru/rus/games/sud/>

ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ 2003

АВТОВАРВАРЫ

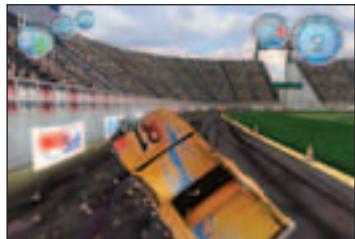
АНАТОЛИЙ НОРЕНКО

spoiler@gameland.ru

Быть максимально уверенными в победе можно лишь в одном случае: при участии в гонке соло. Да и то не всегда удастся добраться до финиша. Особенно если, понадеявшись на свое мастерство, демонстративно крутить барабанку безымянным пальцем ноги.

Наибольшей же непредсказуемостью обладают так называемые гонки без правил. Результат никогда нельзя знать наперед. Впрочем, победа – далеко на самое важное. Симпатии зрителей решают все. Об этом, собственно, и рассказывает виновница обзора, проповедующая дерзкие идеи Destruction Derby.

Озадаченные выбором дальнейшей профессии следуют в режим карьеры, для всех остальных уготованы милые автомобильные экскурсии. Первое разочарование поджидает почти сразу



▶ Картонные зрители создают иллюзию заполненного стадиона.



▶ Реалистичные вмятины на корпусах авто – особая прелесть игры.

ВЕРДИКТ



РЖАВЫЕ МОТОРЫ



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Игра недалеко ушла от Destruction Derby. Это основное достоинство и самый значимый недостаток.

же и касается исключительно круговых заездов. Где враждебный оскал бамперов, неудержимая агрессия? Почему соперники лишь вежливо пинают друг друга, а большую часть времени и вовсе уступают дорогу? Такое положение вещей не совсем оправдано, так как игровой движок способен на куда большие подвиги.

Ситуация, правда, резко изменяется на аренах, превращающихся с течением времени в свалки металломана. Всем семь красивцев, оккупировавших фут-

больное поле, обещают самый настоящий авто-mayhem. Корпуса, мнущиеся, как банки из-под колы, отлетающие детали и неотъемлемый атрибут подобных дружеских встреч – грязь, просто грязь.

Кроме проработанной физической модели игре хвастаться, по сути, нечем. Блеклые текстуры, невыразительный дизайн трасс однозначно смазывают общую картину. Правда, ввиду того, что Smash Up Derby выступает соло... ■

МИНИ-ОБЗОР



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: arcade ■ ИЗДАТЕЛЬ: snowball.ru/Новый Диск
■ РАЗРАБОТЧИК: Revistrionic ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800, 64 MB RAM

<http://www.snowball.ru/race2>

БОЛЬШИЕ ГОНКИ 2: ТРАССА

ПРОЕХАЛИ



ВЕРДИКТ



СТАРОМОДНО



8.5

НАША ОЦЕНКА

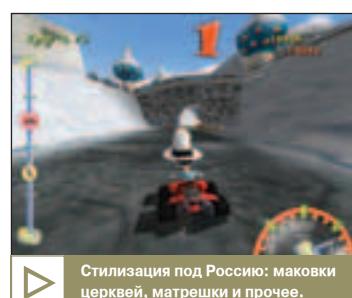
МЫСЛИ ВСЛУХ

Отличная аркада, способная скрасить пару-тройку скучных вечеров.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

За восемьдесят рублей вы можете купить две книжки с плохонькой фантастикой или пару средненьких детективов, и скрасить два-три скучных вечера. За те же восемьдесят рублей с той же целью вы можете взять в прокате три-четыре видеокассеты. В конце концов, за те же восемьдесят рублей вы можете купить «Большие Гонки 2» и опять избавиться от скучных на несколько вечеров.

И правда – веселые аркадные гонки с кучей режимов позволяют неплохо расслабиться и бездумно погонять по семи трассам (которые можно поворачивать вспять, удваивая общее количество треков). Погонять можно на одной из восьми машинок, различающихся не только водителями и расцветками, но и характеристиками (вес, устойчивость, маневренность, скорость и разгон).



▶ Стилизация под Россию: маковки церквей, матрёшки и прочее.



▶ Добрые разработчики раскидали по трассам кучу бонусов.

Добрые разработчики раскидали по трассам кучу бонусов: мины, ракеты, бомбы, грозы, напалм, ускорители, мгновенный ремонт и защиту. Как следует из названий бонусов, больше половины из них предназначены для вынужденного торможения противника различными способами.

Игровых режимов несколько: тренировка, просто гонка, чемпионат (делящийся на типы) и классификация на права. Права нужны, чтобы участвовать в чемпионате: класс А дает допуск к нович-

ковым чемпионатам, класс В – к обычным и класс С – к профессиональным. Получение прав, между прочим, штука нелегкая. На права класса А я сдала раз пять. А до класса В не дошел, и вот почему. Багов внутри игры нет – никто не цепляется за углы, шрифты никуда не едут и так далее. Однако риск выпасть в систему присутствует едва ли не в любой момент. Это серьезная недоработка, требующая патча. В остальном же «Большие Гонки 2» достойны занять ваше внимание на пару вечеров. ■



<http://www.mediahouse.ru/products/tk/>

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: quest ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: МедиаХауз
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Got Game Entertainment
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Program Research ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300, 64 MB RAM

ТОНИ КРУТОНИ. БЕШЕННАЯ ТЫКВА

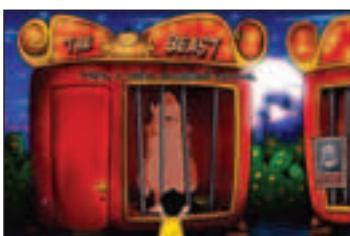
СМЕХ И ГРЕХ

КАТЯ КОПЫТКИНА, 13 ЛЕТ
kopytina@list.ru

Привет, народ! Ребята из «Страны Игр» снова дали мне написать – кульно, да? Щас вам предстоит читать про одного очкастого гидроцефала (а потом играть – если вам делать нефиг).

Короче, тема такая: перца зовут Тони Крутони. Это типа рулезный детектив, хотя на самом деле – просто комнатный дятел. Опускают его все ниже плинтуса. Сами прикиньте: члены дали расследовать дело по похитителю конфет. Чего проще – ежику понятно, о чем спич: у меня младший брат, когда предки в театр сваливали, шоколад быстрее найдет (а мамуля знаете, как прятчет – о-го-го!). Так вот, это чудушко проглючило, будто конфетысты прилипли к инопланетяне – упасть не встать!

Ну, я такая думаю, сейчас поприкалываюсь и все такое. Очень уж сначала было



Вот с такими милашками и приходится иметь дело.



Судя по объему черепной коробки, можно подумать, что у Тони мозгов куры не клюют. Ошибочное заблуждение!

ВЕРДИКТ



ТУПОЙ? ЕЩЕ ТУПЕЕ!



5.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Да-а-а... Смерть комарам и муham! И Тони Крутони!

www.media2000.ru

ДЕРБИ



Вот они на старте... и вот они мчатся во весь опор!!!

Изучи правила, статистические данные и сделай свою ставку до того, как начнется заезд в этой симуляции спорта королей.

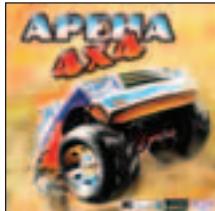


- от 1 до 4-х игроков
- дюжина лошадей и жокеев
- возможность повтора заезда
- сделай свои ставки
- и выиграй

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Лицензия Эп № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2002 Idigicon. All rights reserved.

АРЕНА 4Х4

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:****Offroad Arena****ЖАНР:****racing****ПЛАТФОРМА:****PC****ИЗДАТЕЛЬ:****Медиа-Сервис 2000****РАЗРАБОТЧИК:****Xpiral****КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:****1****ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:****PII 233, 32 MB RAM, 3D-ускоритель**<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Занятная вариация соревнований на внедорожниках.

FARSCAPE

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:****Farscape: The Game****ЖАНР:****action****ПЛАТФОРМА:****PC****ИЗДАТЕЛЬ:****1С****РАЗРАБОТЧИК:****Red Lemon****КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:****1****ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:****PIII 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель**<http://games.1c.ru/>

Резюме: С одной стороны – превосходно переданный дух сериала, с другой – откровенно слабая реализация.

ГРАН-ПРИ РЕЙСИНГ

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:****Grand Prix Racing****ЖАНР:****racing****ПЛАТФОРМА:****PC****ИЗДАТЕЛЬ:****Медиа-Сервис 2000****РАЗРАБОТЧИК:****Midas Interactive****КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:****до 2****ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:****PIII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель**<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Гоночный симулятор, явно задержавшийся с выходом на российский рынок.



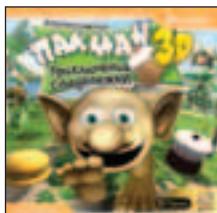
Вместо непроходимых болот – стадионы, вместо случайных операторов – заполненные зрителями трибуны. Все, что нужно – выбрать внедорожник из десяти представленных, вдавить педаль газа в пол и продемонстрировать свое умение (или неумение) крутить баранку. Железные монстры отличаются не только внешним видом, но и характеристиками. Правда, никаких дополнительных настроек не предусмотрено. Вы можете последовательно пройти восемь этапов или же принять участие в трех чемпионатах. Геймплей больше склоняется в сторону аркадности – порой требуется лишь отпускать газ на поворотах. В случае столкновения дает о себе знать имеющаяся модель повреждений. ■

Командная экшн-игра Farscape создана по мотивам одноименного научно-фантастического телесериала, известного нашей аудитории скорее под названием «На краю вселенной». Вы выступаете в роли астронавта Джона Крайтона, совершившего вынужденную посадку в неизведанной части вселенной на недружелюбной планете. Сюжет игры повторяет общий замысел самых первых сезонов сериала. Под вашим командованием – группа белоголовцев, пытающихся отыскать путь домой. Зачастую все впечатление портится неоправданным поведением камеры, легкомысленным AI и чересчур монотонными уровнями. Локализация, стоит отметить, напротив, ни капли не разочаровывает. ■

Жанр гоночных симуляторов «Формулы-1», в основном, представлен линейками F1 от EA и Grand Prix от Джеффа Краммонда. «Гран-при рейсинг» от Midas Interactive вяло пытается походить на получившие признание серии. На ваш выбор представлены четыре режима – от простого к сложному: тренировочные заезды, обучение, квалификация, и собственно сама гонка. Причем вы можете ограничиться несколькими кругами либо же принять участие в изнурительных заездах протяженностью 250 километров. Проект смотрится несколько невыразительно, но все же стоит учесть тот факт, что игра была выпущена в далеком 1998 году. ■

ОБЗОР РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ПАКМАН 3D



КУРИНАЯ АРМАДА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

3D PacMan: Cake Fury

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

РАЗРАБОТЧИК:

Terra Game

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://www.akella.com/>

Резюме: Весьма своеобразный римейк культового PacMan.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Cyber Chicken

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Enjoy Software

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300, 32 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Незамысловатая стрелялка, как нельзя лучше подходящая для того, чтобы скрасить досуг.

СЛУЖБА СПАСЕНИЯ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Search and Rescue IV

ЖАНР:

simulation

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

РАЗРАБОТЧИК:

InterActive Vision

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

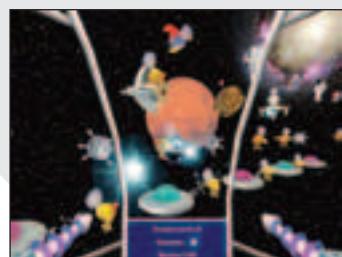
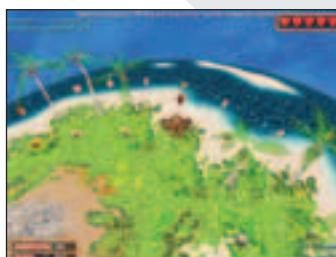
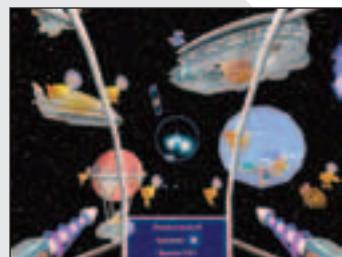
1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 500, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://www.akella.com/>

Резюме: Лучший на данный момент представитель серии вертолетных симуляторов Search and Rescue.



Что выйдет, если ставшего классикой PacMan обвить сюжетной нитью, обогатить трехмерной графикой и присыпать нововведениями? По идеи, должна получиться просто взрывная смесь. По киоти, главный герой «Пакман 3D», отпугивает своим внешним видом. Интересно, кто это так издевательски обозвал его Красавчиком?

Проблема, на самом деле, в другом. Трехмерный движок вырисовывает симпатичные природные ландшафты, только вот подвешенная за спиной героя камера не дает полного представления о местонахождении противников. А это уже непростительное и неоправданное отклонение от классической формулы геймплея. Впрочем, поклонники походований новорожденного Пакмана все равно отыщутся. ■

Курины в скафандрах в наш век стали настолько привычным явлением, что вызывают лишь понимание и сочувствие. Правда, когда полчища откормленных тушек, вооруженных бластерами, дрейфуют в открытом космосе, следует немного задуматься. Такое положение вещей может означать либо неприятности, либо очень большие неприятности.

Плазменная установка оказалась весьма кстати. Пять уровней сложности, регулирующие хаотичность передвижения пернатых, плюс несколько видов зарядов – вот, пожалуй, и все, что требуется настоящему космическому охотнику. Выглядит игра несколько простенько, но для проекта подобного рода это вполне приемлемо. ■



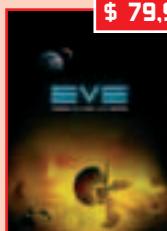
Четвертая часть серии Search and Rescue по праву считается наиболее удачной. Вам предлагается выступить в роли профессионального пилота, от мастерства и добросовестности которого зависят жизни людей. В вашем распоряжении – три спасательных вертолета: HH-65A, Sikorsky SH-3 и BK-117 C-1, на которых предстоит добираться до мест автокатастроф, пожаров и различных стихийных бедствий. Вы можете бросить вызов своей выносливости и выдержанности в одиночных миссиях или же пройти нелегкий путь в режиме кампании. Игра хвастается улучшенной летной моделью, при этом реалистичность во многом обуславливается наличием немалого числа сторонних факторов. Самый наглядный пример – воздействие ветра. Безразлично наблюдать за тем, как в плохую погоду перегруженный пассажирами вертолет уходит в сторону, попросту невозможно. Кроме того, игра хвастается моделью повреждений, правда, крайне странно реализованной. Интерфейс по сравнению с предыдущими частями был сильно упрощен, вследствие чего играть стало гораздо приятнее. В плане графического исполнения стоит выделить трехмерные модели техники, выполненные на все пять баллов. Безусловно, игре не избежать однотипия миссий, но, что любопытно, интерес к ней никогда не угасает. ■

PC



Unreal II:
The
Awakening

\$ 79.99



EVE: The Second
Genesis

\$ 79.99



Ultima Online:
Age of Shadows

\$ 25.99



\$ 22.99



Jstck/ ACT LABS
Force RS



Sid Meier's Civilization III:
Play the World

\$ 55.99



Heroes of Might and Magic IV: Winds of War

\$ 55.99



\$ 65.95



Shadowbane

\$ 69.99



\$ 79.99



\$ 79.99



Dark Age of Camelot:
Gold Edition

\$ 69.99



Anarchy Online:
Notum Wars

\$ 22.99



Airport 2002
Volume 1
Add-on K
Microsoft Flight
Simulator 2002

\$ 109.99



EverQuest: Gold
(Collector's Edition)



\$ 22.99



Neverwinter Nights:
Shadows of Undrentide



\$ 79.99



Grand Theft Auto:
Vice City

Zanzarah:
The Hidden Portal

Jstck/ CH Flight Sim
Yoke USB

\$ 209.99



Colin Mc'Rae Rally 3



XBOX™



\$ 129.99*

The House
of the Dead 3
c Mad Catz
Blaster



Shenmue II

\$ 85.99/\$ 75.99*

\$ 85.99/
83.99*



\$ 83.99*

Metal Gear Solid 2:
Substance



Сумка/ Xbox 12 Game
Carry Case

\$ 19.99



Star Wars: Knights of
the Old Republic

\$ 85.99/\$ 83.99*



\$ 83.99/\$ 83.99*

*



Panzer Dragoon:
Orta



Tom Clancy's –
Splinter Cell

\$ 69.99/
83.99*

GIFT
Shop



\$ 35.99

(Blizzard) Diablo II
Baseball Cap



\$ 349.95



\$ 39.99

(Blizzard) The Art of Warcraft



\$ 9.99

Mouse Pad/ Коврик для
мыши "Опасно
для жизни"



\$ 27.99

(ORIGIN) Ultima
Online: Lord
Blackthorn Figure



\$ 32.99

(Blizzard) Warcraft III
Action Figure: Storm
Rage The Night Elf



\$ 17.99

Onimusha 2:
Samurai's Destiny
Yaqyu Jubel Figure

МАГАЗИН

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

GAME BOY ADVANCE



\$ 95.99



\$ 199.99

THE LEGEND OF ZELDA: A Link to the Past **\$ 59.99**

METROID PRIME **\$ 59.99**

METROID FUSION **\$ 55.99**

V-RALLY 3 **\$ 59.99**

Lunar Legend **\$ 59.99**

Super Mario Advance 3: Yoshi's Island **\$ 59.99**

Golden Sun **\$ 59.99**

Harry Potter & The Chamber of Secrets **\$ 59.99**

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku **\$ 56.99**

Super Ghouls N' Ghosts **\$ 56.99**

NINTENDO GAMECUBE



\$ 209.99 / \$ 239.99*

ZELDA: THE WIND WAKER **\$ 83.99 / \$ 83.95***

Metroid Prime **\$ 83.99 / \$ 79.99***

Phantasy Star Online Episode I and II **\$ 83.99 / \$ 83.95***

Skies of Arcadia Legends **\$ 83.99**

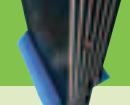
Super Mario Sunshine **\$ 55.99 / \$ 83.95***

Chameleons for GameCube and Game Boy Advance **\$ 23.99**

Mortal Kombat 5: Deadly Alliance **\$ 82.99***

Resident Evil 2

PlayStation 2



\$ 249.99 (PAL, RUS) / \$ 259.99*

Collins McRae Rally 3 **\$ 65.99 / \$ 79.99***

EverQuest Online Adventures **\$ 79.99***

WWE Smackdown!: Shut Your Mouth **\$ 59.99 / \$ 79.99***

Chameleons for PlayStation 2 **\$ 23.99**

Mortal Kombat: Deadly Alliance **\$ 59.99 / \$ 79.99***

Devil May Cry 2 **\$ 59.99 / \$ 79.99***

The Sims **\$ 52.99 / \$ 79.99***

Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht **\$ 79.99***

Tenchu: Wrath of Heaven **\$ 65.99 / \$ 79.99***

Grand Theft Auto: Vice City **\$ 59.99 / \$ 79.99***

.Hack Vol. 1 Infection Expansion **\$ 79.99**

e-shop
http://www.e-shop.ru

СТРАНА ИГР #7(136)

ДА!!!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ каталог E-Shop

индекс

город

улица

дом корпус

квартира

ФИО

Отправьте купон по адресу: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, E-Shop

ВОТКНИ МОДЕМ В РОЗЕТКУ

ИНТЕРНЕТ В БЫТОВОЙ РОЗЕТКЕ

Москвичам везет. Возможно, уже в этом году «Мосэнерго» начнет коммерческое использование системы коммуникаций на основе PLC-технологии (Power Line Communications). Столь мудреное название означает всего лишь совместное использование обычной электропроводки и для бытовых приборов, и для доступа в Интернет, IP-телефонии и прочих высокотехнологичных штучек. Согласно сообщениям ПРАЙМА-ТАСС, в конце марта «Мосэнерго» планирует закончить монтаж информационной системы на базе кабельных сетей г. Зеленограда.

После завершения испытаний и решения проблем с увеличением скорости прохождения сигнала и излишних шумов в каналах связи «Мосэнерго» начнет коммерческое использование созданной сети. Таким образом, на рынке провайдеров появится новый крупный игрок. Возможно, это приведет не только к повсеместному распространению Интерне-



Модемы для силовых сетей практически не отличаются от телефонных аналогов. Разве только тем, что все они – внешние. Ну и стоят чуть дороже.

та, но и к резкому снижению расценок на высокоскоростной доступ: для новой системы не требуется больших капложений – электропроводка существует в любом здании и помещении.

33 МИНУТЫ НА РАБОТЕ И ДОМА

Регулярные штудии Интернета, проводимые Nielsen//NetRatings (<http://pm.netratings.com/nppm/owa/NRpublicreports.usagemonthly>), позволили выявить забавную закономерность – на работе мы путешествуем в Сеть намного активнее. Количество выходов в Сеть из офиса (в среднем 55-60 в месяц) более чем в два раза превосходит домашние вояжи (22-24) туда же. Соответственно, и сайтов с работы мы просматриваем почти в два раза больше (100-120 и 50-60). Естественно, времени на это уходит немало – ежемесячно 31 час на

службе и еще 13 часов дома. Но вот главный прикол – средняя продолжительность единичной интернет-сессии всегда остается постоянной – 33 минуты. На более долгое плавание по Сети сил мало у кого хватает...

ICQ: ОТДЕЛАЛИСЬ ЛЕГКИМ ИСПУГОМ

Предпоследний день зимы оказался весьма неприятным для пользователей свежих версий ICQ (ICQ2003a, ICQ2002, ICQ Lite, java-версии ICQ2Go), в которых список абонентов хранится на центральном сервере. Обнаружив неразбериху в контакт-листе, пользователи перезагружались и с ужасом видели, что... весь список утерян. Обращение на официальный сайт ICQ (<http://web.icq.com>) ни к чему не вело – там об инциденте не было ни слова (и нет до сих пор...). По Интернету немедленно поползли



DOWNLOAD

SEAFIGHT PRO 1.1

<ftp://ftp.ware.ru/win/sfpw.exe>

Отвлекитесь от заумных и навороченных игрушек – вспомните детство! Рекомендую «Морской бой» на поле 15x15 с очень продвинутыми правилами... ■

MTSBALANCE 1.01

<http://www.mtsoft.ru/mtbalance/mtbalance.exe>

Must have для абонентов МТС-Москва. Утилита с заданной периодичностью запрашивает информацию о лицевом счете через систему Интернет-Службы Сервиса Абонента (ИССА, <https://www.mts.ru>). Программа не прожорлива – за один запрос баланса из Интернета скачивается около 50 Кбайт информации. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 243 Кбайт

9

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 215 Кбайт

8

MTSDetail 1.14

<http://www.mtsoft.ru/mtsdetail/mtsdetail.zip>

У вас возникло желание почитать свои «телефонные» расходы: сколько денег «уходят» на одного абонента или какая средняя продолжительность разговора и т.д.? Для решения этой проблемы как раз и служит MTSdetail – программа преобразования детализированного счета от МТС (и некоторых других операторов) и его анализа! ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 450 Кбайт

9

РУНЕТУ ВЕРЯТ!..

Мы уже рассказывали о недавнем исследовании, в результате которого выяснилось, что в США Интернету доверяют больше, чем традиционным СМИ и ТВ. Теперь многое проясняется и для Рунета – опрос, проведенный порталом PROext (<http://www.proext.com>) дал схожие результаты. Отвечая на вопрос «Откуда Вы, как правило, берете информацию о продукции, которую собираетесь покупать?», большинство ответило, что главным источником информации является Интернет (83.68%). Расспрашивают же друзей и знакомых только 60.82% пользователей. На третьем месте – продавцы-консультанты в магазинах (36.94%). Затем идет бумажная пресса (32.82%). Телевидение и радио на последнем месте – 21.82%.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Только два из двадцати котов не боятся сразиться с крысами.

Лай собак люди разных национальностей воспринимают по-разному: англичане – «уау-уау», русские и греки – «гав-гав», испанцы – «гуа-гуа», немцы – «аву-аву», поляки – «хах-хах», французы – «ау-ау», шведы – «ув-ув», японцы – «ван-ван»...

Весной 1984 года в Бристене (Австралия) в возрасте 32 лет умерла самая старая собака в мире. 32 собачьих года – это как для человека 224. При этом кормили Чиплу (так звали собаку) не «Педигрипапом», а... картофельными очистками, смешанными с капустой, яичной скорлупой и бульоном на костях.

Враги лосей – кровососы. Один слепень может высосать из лося до 300 мг крови. В 1971 году от слепней в СССР пали 500 лосей. Вскрытие показало полное обескровливание животных!

Во времена Нерона попугаев очень ценили – держали в клетках из серебра, нанимали специальных слуг, которые учили их произносить слово «цезарь». Цена одного говорящего попугая часто превышала стоимость раба.

По скорости, высоте и продолжительности полета птицы не имеют равных в животном мире. Например, скорость полета куликов достигает 80-90 км/час, иглохвостых стрижей – 170 км/час, а сокол сапсан пикирует со скоростью до 360 км/час.

«Интересные факты»
<http://interesting.ukra.net>

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Сегодня мы представляем на ваш суд предпочтения незалежной Украины. Помогали нам знатоки своего дела – ребята из Ukra.net (<http://games.ukra.net>), недавно открывшегося интернет-порта-ла. Вот что любили украинцы в прошедшие две недели...

БАЛАГАН-STORY

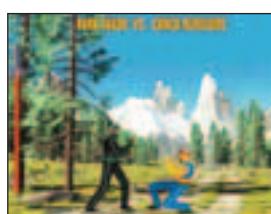
 <http://games.ukra.net/quest/balagan.swf>



➤ Приключения ловкака по имени Дранк. Флэшка жанре quest от DJ Batona (Кости Пулича), с приличной музыкой Константина и его коллег. Дранку предстоит преодолеть немало препятствий, перед тем как попасть на игру «Ох, везунчик» и выиграть миллион. Полное прохождение лежит здесь: <http://games.ukra.net/quest/solution.htm> ■

SAMURAI WARRIOR

 <http://www.miniclip.com/samurai.htm>



➤ Достойный файтинг в «приставочном» стиле начала 90-х. Шесть видов бойцов, тренинг перед боем, пять видов ударов, блоки, прыжки, возможность выбора трех арен, где будут проходить бои. А уж про крики и море крови и говорить не стоит... ■

ROULETTE

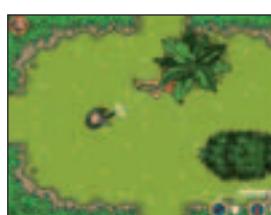
 <http://games.ukra.net/azart/ruletka.htm>



➤ Отличная рулетка от известной 3W Graphics. Обратите внимание, и на Flash можно делать очень правдоподобную графику с весьма жизненным гейплеем. А не только корявых уродцев!.. ■

WATCH OUT BEHIND YOU HUNTER

 <http://games.ukra.net/action/lesnik.htm>



➤ У создателей этой игры обостренное чувство юмора. Играем за лесника. Понятно, что в лесу бродят тучи монстров... тыфу... конечно же – секусальных маньяков. Задача: перестрелять их всех, а не то они тебя поймают и – трах-тиби-дох. А за маньяков играть, увы, не разрешено... ■

VIRTUAL DRIVE BY 2

 <http://games.ukra.net/shoot/driveby.htm>



➤ Очень нехороший шутер типа «рельсовые разборки рэпперов в черных кварталах США». Вы, в машине с водилой, едете мстить соседям. Перестреляйте всех: проституток, бегунов трусцой, каких-то чебурашек в очках, зевак, разбейте окна и мусорные баки, но бойтесь копов – они одни могут остановить кровавую баню! ■

DOWNLOAD

VOICE MANAGER 2.01

 <http://www.vseen.sp.ru/vm.zip>

➤ Эта «говорящая» утилита прочитает русские или английские тексты и расскажет о вашем компьютере интересные подробности. Общается она посредством набора забавных персонажей. Есть у нее и другие удобные возможности. Например, она без труда сообщит о наличии почты (если надо – примет и прочтет ее). ■

ОЦЕНКА: ★★★★★

СТАТУС: Freeware

РАЗМЕР: 703 Кбайт

10

DETECTIVESTORY V3.3946

 http://www.rt.mipt.ru/~detectivestory/ds_store/ds_4027.exe

➤ Новая отечественная разработка – утилита для взлома игр, создания «тренеров», save'ов и так далее. По удобству работы она превосходит многие подобные программы (ArtMoney, GameCheater), к тому же интерфейс – полностью на русском. Однако по обилию функций уступает грандам, вроде Magic Trainer Creator. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★

СТАТУС: Freeware

РАЗМЕР: 174 Кбайт

8



зловещие слухи о круче старейшего IM-сервиса, атаке хакеров и тому подобные ужасики. Чуть более опытные пользователи легко восстановили контактные листы из резервных копий, сохраненных на жестком диске (это позволяют делать почти все версии – Save/Load Contact List). Те же, кто пренебрег резервированием, безутешно горевали, но, к счастью, недолго. Через пять часов в ICQ кое-как справились с проблемой, и «контакты» загрузились-таки с сервера. Но далеко не все и в перемешанном состоянии! Мораль – на ICQ надеялся, а контакт-лист храни локально. Кстати, старые версии ICQ хранят пресловутый лист только локально... ■

регистрировал на себя сценарист Matt Selman незадолго до выхода очередной серии в эфир. Поклонники веселой семейства пришли к телевизорам, записали адресок и завалили незадачливого Мэтта сообщениями с пожеланиями и просьбами дать совет. По его словам, «это было как почта Санта-Клаусу на Рождество, пока я отвечал первой сотне, мне приходили все новые сотни посланий...». Зачем Мэтт дал в серий



Вы можете написать Гомеру Симпсону (chunkylover53@aol.com). Ответ придет от замученного такими посланиями сценариста Мэтта... ■

але свой адрес, объяснить он не может. Однако с того случая прошло еще 12 эпизодов, а бедняга Selman продолжает отвечать на бесконечные письма друзей Симпсонов. ■

ПРОГРАММЫ-ЧИТАЛКИ ШЕДЕВРЫ МИРОВОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕ ОТХОДЯ ОТ МОНИТОРА

Настоящему библиофилу (да и просто человеку, любящему культурно отдохнуть с книгой в руках) бескрайние просторы Сети откроют удивительный мир. Нет нужды бежать в библиотеку на другой конец города, чтобы найти необходимое издание. Достаточно иметь компьютер и доступ в Интернет.

В принципе, в Рунете можно найти почти любой русскоязычный текст: от руководства к бытовому прибору и записок онлайнового игрока до многостраничного романа или стихотворного гимна орков из WarCraft'a. Достаточно набрать нужный адрес – и вуаля – нужная страница перед нами. Однако есть вечные вопросы: каким именно адрес набирать, как сделать чтение «с монитора» удобным, как распечатать текст, чтобы было похоже на книгу и так далее. Об этом мы сейчас и поговорим...

ИЗБЫ-ЧИТАЛЬНИ ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

<http://www.lib.ru>

Библиотека Мошкова – классическая интернет-библиотека, у которой скоро юбилей – 10 лет. Тонны мегабайт всевозможной литературы. Классика, сказки, приключения, исторические романы, детективы... Список можно продолжать до бесконечности. Но самое примечательное: она обновляется не по дням, а по часам. В наличии есть и компьютерная документация.

<http://www.bestbooks.ru>

Может быть, количество книг не так огромно, как на предыдущей ссылке... Зато радует то, что создатели не ограничились «обычными» разделами типа классики или фантастики, а добавили множество специфических рубрик. Как вам, скажем, «Кулинария» или «Психология»? Немногие библиотеки могут этим похвастаться.

<http://www.triumph.ru/>

Официальный сервер издательства «Триумф», специализирующееся исключительно на книгах компьютерного характера, охватывающих самый широкий контингент: от «чайников» до матерых профессионалов. В гостевой книге сайта, отметим, записи в основном хвалебные, хотя порой попадает негатив...

<http://sssoft.ru/literat.html>

Здесь можно сразу скачать компьютерные книги, не какую-то документацию на пару страничек, а полновесные руководства весом в несколько мегабайт. Темы впечатляют: web-дизайн и web-программирование, векторная графика и многое другое. По качеству учебники и пособия ничем не отличаются от продающихся в магазинах. С той лишь разницей, что все это бесплатно...

<http://www.rsl.ru/>

Российская Государственная Библиотека. Сам ресурс не содержит никакого чтива, но примечателен поиском по уникальным каталогам. Узнать об интересующей книге (есть ли такая, кому и когда издана...) можно, не выходя из дома.

<http://www.stihii.ru>

Самый популярный портал, посвященный стихам и всему, что с ними связано. Сервер ежедневно пополняется, в основном за счет читательских произведений. Любопытен также учебник по стихосложению и помощник начинающего рифмоплета. Вводите первые две строчки (не обязательно рифмующиеся), а получаете уже готовый стих... Обязательно посетите!

<http://orel.rsl.ru/nettext/scan>

Сайт Открытой Русской Электронной Библиотеки. Много интересного, в частности, теперь тут есть оцифрованные памятники древней письменности. Особый интерес у посетителей вызывает, например, старинный атлас мира 1745 года выпуска.

<http://www.amazon.com>

«Притча во языцах» среди забугорных пользователей, да и кое-кто из продвинутых российских интернетчиков заглядывает сюда. Грех не позавидовать: все бестселлеры, да и среди мало-мальски известной продукции есть практически все. Ресурс полезен в первую очередь для тех, кто владеет английским на более-менее приличном уровне. И вдобавок имеет кредитную карточку – без этого купить что-либо на сайте не представляется возможным.

КАК ИСКАТЬ?

❶ Почти у всех вышеописанных сайтов есть собственные поиско-

вики. Но они работают лишь в своем «диапазоне»! Разыскиваемая книга может быть размещена на «соседнем» сервере, а они ее в упор не видят. Поэтому обратите внимание на пункт 2.

❷ Есть специальные сервисы, цель которых – найти требуемую литературу на всех известных им сайтах. Очень удобно, скажу я вам. Наберите <http://www.savelov.ru> или <http://www.findbook.ru> – и вопросы отпадут сами собой...

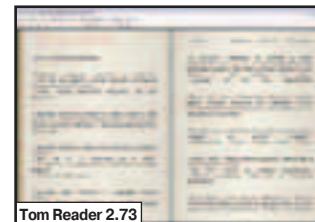
❸ Если не знаете точно, что вам нужно, стоит воспользоваться онлайн-каталогами. Структурированные по рубрикам и отсортированные тексты приведут мысли в порядок, заметно облегчая поиск. Крупнейший каталог электронных библиотек Рунета (на <http://www.till.ru/library>) содержит около 300 записей, разбитых на 34 подраздела. Каждая ссылка имеет краткую аннотацию и субъективную оценку от автора проекта, которой вполне можно доверять.

ПРОГРАММНЫЙ ПАРК

Помните: перед тем как погрузиться в захватывающие приключения любимой книги следует экипироваться специальным софтом. Сами понимаете, что многочасовое чтение тусклых, расплывающихся строчек в «Блокноте» может очень не понравиться нашим драгоценным глазкам. И даже в браузере, мягко говоря, это делать несколько неудобно. Специально же созданные для такого дела программы-читалки призваны облегчить весь процесс. В них текст удобно размещен на виртуальных страницах. Закладки можно ставить без риска потери. Создается 100 % эффект чтения настоящей бумажной книги... Однако не все программы обладают таким возможностями! Некоторые, например, едва могут отличить одну кодировку от другой. Потому мы рассмотрим лишь самые популярные и достойные творения в этом жанре.

TOM READER 2.73

Разработчик: Petrovich
Размер: 604 Кбайт
Лицензия: Freeware
Интерфейс: Русский
Интернет: <http://tomreader.pisem.net>
Оценка: 10
Универсальная читалка, я бы даже



Tom Reader 2.73

сказал – полновесный «комбайн», содержащий в себе массу полезных функций. Во-первых, это поддержка самых популярных на сегодня форматов: среди них HTML, RTF, TXT и, конечно же, Doc. Не остались забытыми и кодировки – тут и WIN, и KOI, и архаичный DOS. Словом, найти нужную не составит никакого труда.

Во-вторых, программа обладает собственным речевым движком. Другой вопрос, что в этой области у TomReader непаханое поле – электронный голос можно сравнить с дребезжанием дрели... Счастливым обладателям хороших мониторов такая возможность, вероятно, не понадобится.

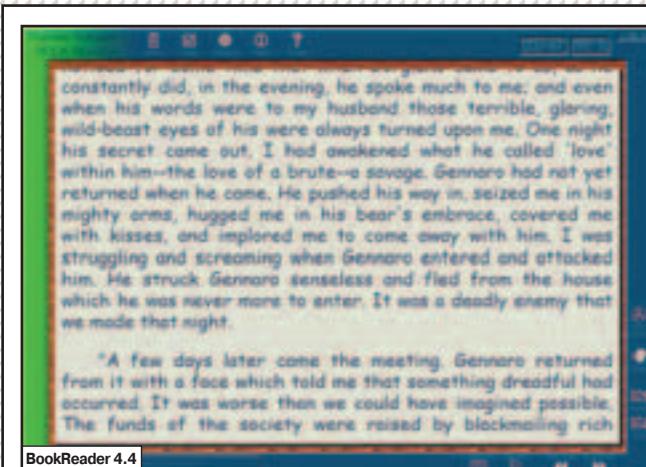
И, наконец, в-третьих, назову изюминку программы – замечательный интерфейс в виде раскрытым книга. Страницы можно переворачивать прямо как настоящие. А использование скриптов позволяет настроить читалку на свой вкус и цвет... К тому же Tom Reader абсолютно бесплатен и полностью русифицирован. Выбор «Онлайна»!

HIGHVIEWER 1.2.6.2

Разработчик: Дмитрий Симерзин
Размер: 48 Кбайт
Лицензия: Freeware
Интерфейс: Русский
Интернет: <http://highview.da.ru>
Оценка: 8
Advanced DOS-Mode Text Viewer (так называет «читалку» сам автор) может быть использована в качестве модуля-просмотрщика к многочисленным файловым менеджерам: Norton Commander, Dos Navigator, Far, Total Commander (в девичестве Windows Commander) и многим другим. Отличительная черта: ввиду микроскопического размера загрузка программы идет моментально.

BOOKREADER 4.4

Разработчик: Николай Руденко
Размер: 907 Кбайт
Лицензия: Freeware



BookReader 4.4

Интерфейс: Английский

Интернет:

<http://www.rudenko.com>

Оценка: 9

Творение нашего бывшего соотечественника – Николая Руденко, которое может стать лишним подтверждением гениальности отечественных программистов. Настройке подлежит практически все: от размера шрифта до скорости чтения текста. С программой очень приятно иметь дело: буквы четкие, ясные, а наличие плавного автоскроллинга делает чтение еще более удобным. Если что-то не нравится в интерфейсе – это «что-то» можно немедленно изменить. Здесь действительно ни к чему не придерешься!

CLEARXT 1.02

Разработчик: Дмитрий Грибов

Размер: 1.1 Мбайт

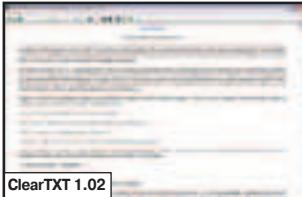
Лицензия: Freeware

Интерфейс: Английский/Русский/Белорусский/Украинский/Лакский

Интернет: <http://www.gribuser.ru>

Оценка: 7

Эдакий универсал среди читалок. К каждой книге можно добавлять комментарии или, больше того, сделать рисунок-обложку. Но на деле «обложка» – малоиспользуемая функция, так как картинку нужно подгонять под определенные размеры. Есть и множество других особенностей, которые лишними никак не будут. Но «изюминки», способной выделить программу из



ClearTXT 1.02

толпы себе подобных, увы, нет. Даже модные в современном мире софта скроны не спасают положение. А в целом неплохо.

BOOKVIEW 1.08

Разработчик: Сергей Зайдуллин

Размер: 382 Кбайт

Лицензия: Freeware

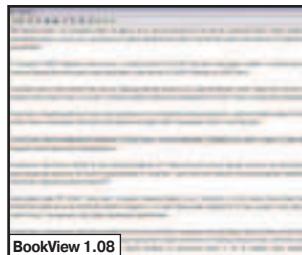
Интерфейс: Русский

Интернет:

<http://www.mi.ru/~zserge>

Оценка: 7

BookView – добродушно сделанная «читалка», последняя в этом обзоре. В плане функциональности не дотягивает до Tom Reader, в плане привлекательности – до Book Reader.



Среди плюсов отметим работу с файлами практически любого размера и настройку будильника (для тех товарищей, кто буквально не может оторваться). Но и эта бочка меда не обошлась без ложки дегтя. Используйте Word 97 или ниже? Простите, но взаимодействие с ним пока не поддерживается... На вашей машине установлены Win 95/98/Me? Опять извините-подвиньтесь, длина горизонтального скроллера будет несколько ограничена... Вот такие недочеты и снижают общее впечатление от работы с BookView.

Говорят, что электронная книга никогда не заменит старый добрый бумажный вариант. Может, и так. Хотя кто знает, кто знает... ■

**- Высококачественная 3D-графика****- Более 95 уровней****- Сначала вы окажитесь глубоко в недрах компьютера, затем в чаще леса, подземелье и, наконец, на кухне****- Для главных героя из выбор: Мерфи и Эдди****- Вы можете создавать новые уровни в игре****- Болеликание музикальное сопровождение (16 треков)****- Чтобы пройти уровень, Вы должны будите сбивать кирпичи, устанавливать взрывчатку и взрывать стены, очень быстро двигаться, чтобы уйти от преподавателей**

2035 год. Агент Мерфи получает информацию о том, что люди, согласившиеся протестировать Виртуальную Реальность "Омега", никогда не смогут выйти из нее. Ради их спасения, агент проникает в Сеть компании-разработчика Глобал Юни. Его задача состоит в том, чтобы в лабиринтах этой Сети найти пароль, с помощью которого можно уничтожить Сеть и освободить людей.

За вопросы о наших продуктах и сотрудничестве обращаться по телефону: (095) 745-01-14, в эл. почте: amic@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: mail@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 771-28-52, e-mail: support@media2000.ru

Экономический представитель на территории Украины ООО "Единство", www.yedinstvo.kiev.ua, e-mail: info@yedinstvo.kiev.ua; тел.: 0-10-260-02-70-15-03. Экономический представитель на территории Западной Европы ООО "Макс", www.maks.kiev.ua, e-mail: info@max.kiev.ua; тел.: 0-10-372-605-52-36.

Лицензионные выплаты компании "Медиа-Сервис-2000". Лицензия № № 77-4222. Лицензия на издание на территории России, СНГ и стран Ближнего зарубежья компании ООО "Вымпел Инвест Бизнес Групп" "Медиа-Сервис-2000". Лицензия на распространение на территории России, СНГ и стран Ближнего зарубежья компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2002 Amic Games. All rights reserved.



COVER STORY

**Лучшие игры 2002 года:
версия CGW**

**Итоги года от CGW
+ версия читателей**

МЫСЛИ ВСЛУХ

Игры-убийцы

Ролевые игры: классика сегодня

Моды к Dungeon Siegeatom.

ЭКСКЛЮЗИВ

Наиболее подробно огрядущих
российских хитах: Xenus,
"смертельный Грезы",
HomePlanet

ИГРОВЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

Warcraft

Предыстория вселенной
Warcraft

HOW TO...

Новая рубрика:
чуть-чуть обо всем

TECH

Excimer FamilyPC Starlite 24w55.
Meijin Action. Переносим музыку
на CD! Philips ToUcam
PCVC720K. "Крякнутый кейс"...

А также: новости, preview,
review, Loading, советы по
прохождению игр, топ 20,
Игровой трубопровод,
Российский игровой
трубопровод и т.д.

ИГРОВЫЕ ФОРУМЫ

Очень часто на российских приставочных форумах ответы на свои вопросы найти сложно – аудитория пока не слишком велика. Да и сплошность тусовки приводит к тому, что новичка отфутболивают под таким предлогом: «а мы уже об этом сто раз говорили, поковыряйся в архивах». В таком случае геймер имеет законное право обидеться и отправиться искать счастья на буржуйских игровых форумах.

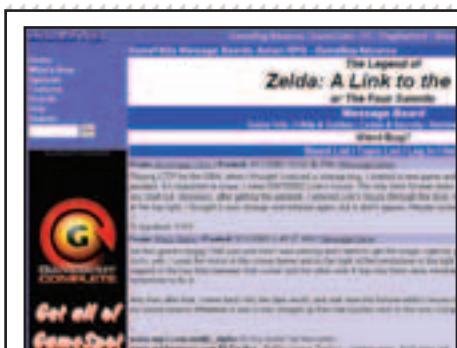
Первым делом, конечно, стоит обратить внимание на форумы портала IGN – <http://boards.ign.com>. Так как посвящен он не только играм, то количество разделов – просто гигантское, а нашим читателям, вероятно, будут интересны те, что посвящены аниме и игровому кино. Но следует помнить то, что IGN относится к наполовину платным сайтам, так что не удивляйтесь, если самая интересная на ваш взгляд ссылочка не открывается, требуя сначала заплатить денежку за доступ к IGN Insider.

Впрочем, к бесплатным относится самое главное – тематические разделы, посвященные конкретным играм или сериям игр. В каждом из них сообщений примерно столько же, сколько на иных российских форумах целиком. По умолчанию разделы сортируются по степени популярности, и этот своеобразный рейтинг игр весьма показателен. На момент написания данного материала первое место с большим отрывом оккупировали фанаты Animal Crossing (GC), далее следовали Grand Theft Auto, Phantasy Star Online, Final Fantasy, Legend of Zelda и Pokemon. Самыми популярными из PC-игр оказались сериалы The Elder Scrolls и WarCraft (15 и 16 места). Нетрудно догадаться, что если вам нужно обобщаться относительно какой-то свежей игры, на IGN найдется множество желающих поделиться своими мыслями на эту тему. На IGN также есть группы тематических разделов по всем современным консолям, где можно поговорить о судьбах индустрии, попросить совета относительно прохождения либо спросить о

том, где лучше всего покупать японские версии игр. Проблема разве что в том, что грузится сайт долго, а система форумов уж очень громоздка. Для решения проблем с прохождением игр логичнее отправиться на форумы <http://www.gamefaqs.com>. Взамен строгой иерархии «форум-группы-разделы» а-ля IGN здесь используется странная модель, где большая часть разделов скрыта от незарегистрированного пользователя. Добраться, скажем, до тусовки фанатов сериала Zelda мне удалось только таким путем: нужно зайти на страницу одной из игр серии, ткнуть в пункт Boards – он ведет в раздел форума, посвященный этой конкретной игре, а оттуда уже можно добраться до искомого Legend of Zelda Social. Впрочем, если вы сначала ищете информацию (скажем, солошены) об игре на сайте и не находите, то как раз такой маршрут наиболее удобен для того, чтобы быстро добраться до нужного раздела форума и задать вопрос другим геймерам. Хочется проверить очередной способ оживления Айрис? Опубликуйте его здесь – тогда над ним не просто посмеются, но сначала кто-нибудь действительно потратит время и силы на его проверку. Наконец, если хочется выяснить, что любители видеогонок думают о войне в Ираке, то можно зайти в соответствующий раздел. Есть здесь также места для проведения ролевых игр и публикации фанфиков, вот только принять участие во всем этом могут только юзеры-старожилы. Но зато никаких денег не просят.

Если же хочется поболтать о судьбах индустрии, не отвлекаясь на достоинства конкретных игр, то рекомендую зайти на <http://forum.edge-online.com> – форум сетевого представительства журнала Edge. Во-первых, здесь обитают в основном европейцы, которым очень близка, к примеру, проблема импорта NTSC-игр. Общаются на темы «50Hz vs 60Hz» или «какие игры не поддерживает Freeloader» лучше всего именно здесь. Во-вторых, разделы соответствуют не



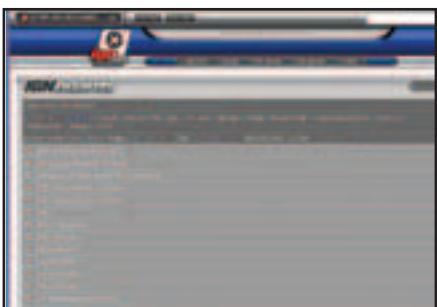


платформам, а именно темам обсуждений, куда входят в том числе и вопросы разработки игр, а также поиска работы в индустрии. Аудитория достаточно компетентна, ламеров и флудеров быстро отлавливают и изгоняют злобные модераторы. Кстати, здесь используется мощный (и бесплатный!) движок phpBB (<http://www.phpbb.com/>) – именно его могу порекомендовать всем форумостроителям.

Наконец, любителям всего интересного японского могу порекомендовать <http://www.the-magicbox.com/forums/>, форум новостного сайта The Magic Box. Здесь нет сотен юзеров в онлайне одновременно, но зато практически все посетители интересуются именно японским рынком видеоигр, да и в новостях из США также имеют представление. Как правило, на других игровых форумах большую часть тем приходится пропускать – по причине их узкой ориентированности либо откровенной глупости создателей, здесь же практически на каждый линк хочется кликнуть и принять участие в обсуждении. Так что не удивляйтесь, если увидите там сообщения юзера из России.

ОГНЕДЫШАЩИЕ ДРАКОНОФИЛЫ

Фанатов Final Fantasy найти несложно, но даже менее известные JRPG-сериалы (а здесь все-таки пять игр на четырех популярных платформах!) могут похвастаться мощным представительством в сети. Вдоволь наигравшись в свежевышедшую Breath of Fire V, я полез на свой люби-



мый поисковик <http://www.alltheweb.com> и принялся разгребать горы ссылок.

Один из наиболее приличных проектов – <http://www.dragon-tear.net>. В обертке из стильно-го дизайна здесь собраны арт, информация об играх и героях, списки имеющегося в продаже мерчандайза по мотивам Breath of Fire и так далее. Форум здесь, правда, популярностью похвастаться не может, поэтому лучше сходить на <http://pub35.ezboard.com/bboffc>. Не бойтесь корявого адреса – проект уже выдержал испытание временем, а фанаты со стажем с радостью

объяснят вам, чем отличаются и чем схожи Рю и Нина, местные носители «духа серии», из разных частей BoF. Да и при прохождении пятой Breath of Fire могут возникнуть вопросы, на которые никакой FAQ или солошен напрямую не ответит. Ну а любителям фанфиков лучше отправиться на <http://www.geocities.com/breathoffirepictures/>, где заодно еще и выложена огромная подборка скриншотов и арта – все это можно нагло умыкнуть и использовать для создания собственной странички, русскоязычной... Удачи!

НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ

PCSX – эмулятор PS one для PC, также портированный на Dreamcast, теперь переносится на более подходящую платформу – Xbox. Называется программа будет pcsXbox, релиз бета-версии ориентировано назначен на конец марта. Проблема в том, что игры для PSX (как пиратские, так и лицензионные) могут не читаться DVD-драйвом Xbox, поэтому придется использовать другие носители информации (например, записывать образы игр в виде файлов на DVD-r). Следите за новостями на <http://www.xbox-scene.com> и <http://www.pcsx.net/>.

В свое время мы не рассказали о RbPSe, эмуляторе PS one российского производства, пора исправить это упущение. На <http://rbpse.sourceforge.net> можно найти последнюю версию (разумеется, еще очень сырью), скриншоты и краткое описание. Проект развивается и в перспективе может стать одним из самых быстрых (т.к. написан в основном на ассемблере) эмуляторов этой приставки. Напоминаю, что для практических целей лучше всего использовать ePSXe и VGS (найти их можно на <http://www.romov.net>). Информация о релизах новых версий эмуляторов Atari Jaguar постоянно мелькает в новостных лентах. И Project Tempest (<http://pt.emuunlim.com/>), и Virtual Jaguar (<http://potato.emu-france.com>) умеют запускать коммерческие игры, поддерживают 3D-графику и могут похвастаться приличной скоростью. Фактически уже сейчас имеет смысл добывать ROM-файлы с играми для Jaguar и качать последние версии эмуляторов.

Любители продолжают самостоятельно портировать игры (преимущественно – проекты для PC с открытым кодом) на Dreamcast. Один из наиболее свежих примеров – небезызвестная Ultima IV. Особенно должны радоваться фанаты жанра FPS – на Dreamcast можно сыграть в Doom, Doom 2, Heretic, Hexen, Hexen 2, Rise of the Triad и многочисленные вариации на тему Quake и Quake 2. Также разрабатываются самодельные шутеры на движке Quake 2. Все это можно найти на <http://www.dcemulation.com>. Если же вас интересуют другие платформы, то загляните на <http://www.consolevision.com/>. ■



интернет-центр NetLand

самая правильная атмосфера в городе!

Более 100 PIII и PIV

Выделенный оптический
канал Интернет 10 Мбит/сек

Огромная коллекция
самых популярных игр
всех стилей и направлений

Игровые приставки,
подключенные к
гигантским проекционным
телевизорам

Лучшие в России
компьютерные турниры и
чемпионаты

Штаб SMS-игры
BOTFIGHTERS

Дискотеки, вечеринки,
шоу-программы

Бильярд, футбол

Кафе

и многое другое...

**круглосуточно
понедельник
до 22.00**

г. Москва, Театральный проезд, дом 5
м. Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, это рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy.
В этом выпуске вы узнаете о начале седьмого сезона популярной игровой
интернет-лиги Clanbase Euro Cup. Также в номере: досье на ZeRo4;
словарь киберспортсмена и обзор «кибержизни» FIFA Football 2003.



Только-только отгремели финалы Euro Cup 6, проходившие в голландском городе Роттердаме, как уже стартовал седьмой сезон, наверное, самой популярной европейской игровой лиги. Россия на соревнованиях представлена в трех номинациях: Quake III (ASUS)c58, ForZe и M19, Counter-Strike (M19) и Return to Castle of Wolfenstein (t34). На предыдущих чемпионатах наибольших успехов русские

лил пять соперников, попавших в группу к российским чемпионам: aCtion Ligan (Швеция), TuLLs (Италия), Iron (Англия), pRo (Германия). Внимательные читатели сразу заметят наличие команд из Скандинавии и стран центральной Европы в одном дивизионе, чего раньше не наблюдалось. Это связано с желанием организаторов Clanbase сделать битвы более разнообразными. Первым соперником ASUSc58 была команда с туманного Альбиона, Iron.

Medusa (Австрия) и PZZ (Голландия). Первой проверкой для наших ребят стала битва с IC. Шведам понадобилось всего два боя для доказательства своего превосходства, 189–102 и 148–126 (обе схватки на pro-q3dm6) – таков итог игры, к сожалению, не в пользу российской команды. Вторым соперником ForZe была Medusa, и в этом матче наши завоевали свои первые очки, столь необходимые для выхода в раунд плей-офф. Великолеп-

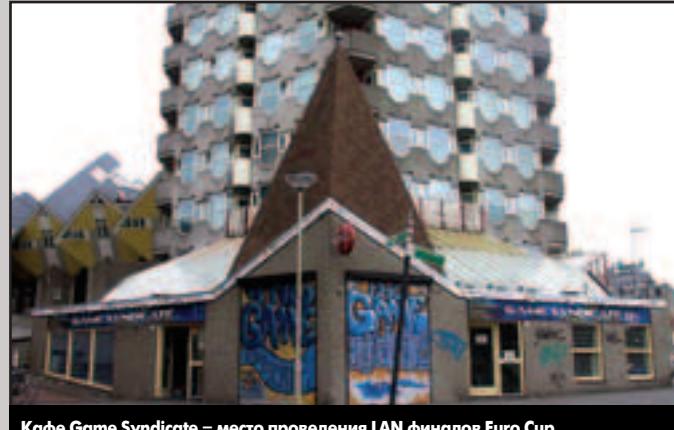


Ice Climbers – обидчики ForZe в первом раунде.

ЛУЧШИМ ДОСТИЖЕНИЕМ РУССКИХ В ЛИГЕ CLANBASE ЯВЛЯЕТСЯ ВТОРОЕ МЕСТО НА EURO CUP 2 В ДАЛЕКОМ 2001 ГОДУ. ТОГДА НАША ТEAM 4Z УСТУПИЛА В ФИНАЛЕ НЕМЕЦКОЙ КОМАНДЕ UNMATCHED.

игроки добивались в Quake III, поэтому я начну свой рассказ именно с этой дисциплины, но перед этим – кратко о наших командах.

ASUSc58, спонсируемая компанией AsusTek, собрала под свои знамена самых сильных по индивидуальным показателям игроков России. Cooler, uNkind, poBar, Polosatiy – звездная четверка, способная обыграть самого грозного соперника. Жребий опреде-



Кафе Game Syndicate – место проведения LAN финалов Euro Cup.

ЧЕМПИОН EURO CUP 6 ПО COUNTER-STRIKE, НОРВЕЖСКИЙ КЛАН EOLITCH, В СЕДЬМОМ СЕЗОНЕ ВЫСТУПАЕТ КРАЙНЕ НЕУДАЧНО. ТРИ ПОРАЖЕНИЯ В ТРЕХ МАТЧАХ ПОДРЯД ГОВОРЯТ САМИ ЗА СЕБЯ.

По причине опоздания русских на матч англичане получили право выбирать игровой сервер по собственному усмотрению, что дало им преимущество в пинге и повлияло на исход встречи. Iron победила со счетом 2:0 (160–144 на pro-q3dm6, 147–142 на q3dm14).

ForZe (в составе Mikes, LorD, ap0c, ShadZy) находится в одной группе с Ice Climbers (Швеция), Souls (Норвегия), Medusa (Австрия) и PZZ (Голландия). Первой проверкой для наших ребят стала битва с IC. Шведам понадобилось всего два боя для доказательства своего превосходства, 189–102 и 148–126 (обе схватки на pro-q3dm6) – таков итог игры, к сожалению, не в пользу российской команды. Вторым соперником ForZe была Medusa, и в этом матче наши завоевали свои первые очки, столь необходимые для выхода в раунд плей-офф. Великолеп-

ная стрельба Mikes'a, признанного лучшим игроком встречи, позволила его команде сыграть в атакующем стиле, и победа не заставила себя долго ждать, 142–110 на pro-q3dm6 и 144–137 на q3dm7.

Питерская команда M19.quake3 (не путать с победителями WCG 2002 по Counter-Strike) попала в группу вместе с BN (Франция), Unmatched (Германия), а также двумя шведскими командами, Wutai и Eyeballers. Последняя является чемпионом Euro Cup 6, и по иронии судьбы матч между M19 и EYE стал первым матчем турнира. M19 первый раз участвует в соревнованиях европейского масштаба, и вам не сложно будет угадать исход встречи новичков



M19.

с лучшей команды Европы. EYE победили в игре с общим счетом 2–0 (142–100 на ospdm5, 162–106 на q3dm7).

В номинации Counter-Strike ситуация для единственного российского представителя, питерской команды M19, складывается неудачно. Ребята никак не могут прийти в себя после ошеломляющего успеха на WCG 2002 и проигрывают матч за матчем в Euro Cup. M19 могут ссылаться на плохую интернет-связь, недостаток практики, но вряд ли это оправдывает поражения с разгром-

ными результатами в трех официальных матчах подряд. Уже сейчас у питерцев нет шансов на выход в раунд плей-офф, и нынешний сезон для них можно назвать провальным.

Последняя в моем рассказе дисциплина Return to Castle of Wolfenstein. Обстановка здесь довольно прозрачна. RtCW в России не популярна, и можно понять нелегкое положение единственной известной у нас команды t34, у которой нет сильных партнеров для тренировок, о чём и говорят результаты выступления на европейской арене. За три матча наши сумели выиграть лишь очко у норвежского клана VSE, при этом отдав противникам одиннадцать. Может быть, повезет в следующем сезоне. ■

ИГРОВОЙ ДВИЖОК QUAKE III ПОДДЕРЖИВАЕТ БУФЕР ОБМЕНА WINDOWS, ТО ЕСТЬ ВЫ МОЖЕТЕ СКОПИРОВАТЬ ИМЯ ДЕМО-ФАЙЛА И ВСТАВИТЬ ЕГО В ИГРУ С ПОМОЩЬЮ КОНСОЛИ. ЭТО ОБЛЕГЧИТ ПРОСМОТР ДЕМО-ЗАПИСЕЙ С ДЛИННЫМИ НАЗВАНИЯМИ.

ТУРНИРЫ

Hачиная с этого выпуска, я представляю вам новую рубрику «Словарик киберспорта», из которой вы сможете узнать обо всех тонкостях игрового арго и выучить наиболее часто употребляемые выражения, чтобы не упасть в грязь лицом перед товарищами. Сразу перейду к базовым выражениям, используемыми всеми игроками.

Теперь, дорогие читатели, вам предстоит познакомиться с игроком, чье имя связано с победами на всех крупных чемпионатах по Quake III в период с 2001 по 2002 год. Речь идет об американце Джоне «ZeRo4» Хилле. ■



ZeRo4 и его покорный слуга на соревнованиях в Корее.

- Кутри или Каака – Quake III: Arena, один из самых популярных 3D-шутеров.
- Фраг – очко, получаемое за убийство противника.
- Респаун – место появления игрока в начале матча и после «смерти».
- Бот – «игрок», управляемый компьютером. Как правило, имеет высокую точность стрельбы. На этом его преимущества заканчиваются.
- Виннер (от англ. winner) – киберспортсмен, ни разу не проигравший на турнирах типа Double Elimination.
- Лузер (от англ. loser) – киберспортсмен, проигравший один матч на турнирах типа Double Elimination.
- Хелса (от англ. health) – здоровье или аптечка.
- Шары – самая слабая броня в Quake III, добавляющая всего пять единиц.
- Энеми (от англ. enemy) – ваш противник.
- Рельса – Railgun, любимое оружие большинства игроков в Quake III. Стреляет урановыми зарядами, оставляющими за собой след, похожий на спираль.
- Сплюнобой или просто сплон – AWP, снайперская винтовка в Counter-Strike.
- Ламер или lamer (от англ. lame – калека, неудачник, глупый) – термин означающий, неопытного игрока.
- Лолка или lolka (от англ. laughing out loud, скрж. lol – громко смеяться) – регательство в Counter-Strike, означающее, что игрок своей игрой вызывает только смех, другими словами ламер.

9 МАРТА ZERO4 ЗАЩИТИЛ ТИТУЛ ЛУЧШЕГО ИГРОКА СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ, ПОБЕДИВ В ФИНАЛЬНОМ МАТЧЕ ИНТЕРНЕТ-ТУРНИРА ESO INVITATIONAL QUAKE III БРОНЗОВОГО ПРИЗЕРА WCG 2002, SOCRATES'A. ИЩИТЕ ДЕМО-ЗАПИСИ ЭТИХ ИГР НА НАШЕМ CD.



ДОСЬЕ
Игра: Quake 3
Ник: ZeRo4
Имя: Джон Хилл
Возраст: 18 лет
Город: Сан-Диего, США
Список крупных побед:
Babbage's CPL (США), 2000 год
QuakeCon'01 (США), 2001 год
WCG'02 (Южная Корея), 2002 год
CPL Nostromo (США), 2002 год

Слава пришла к ZeRo4 после триумфа на турнире Babbage's CPL в 2000 году. Тогда Джон сумел обойти считающегося непобедимым СК.Fatality и заработать с помощью киберспорта свои первые деньги. Следующим этапом в звездной карьере американца стало звание чемпиона QuakeCon 2001, (снова был повержен Fatality, но на этот раз в финальном матче). За первое место ZeRo4 получил \$30.000. Ну а самым великим этапом в жизни Джона стал выигрыш золотой медали на мировом первенстве WCG 2001.

В данный момент ZeRo4 переживает не лучший период своей киберспортивной жизни. Неудачное выступление на QuakeCon 2002 и WCG 2002 поставило под сомнение его репутацию сильнейшего игрока. Даже у себя в стране он стал уступать молодым и талантливым новичкам, но это уже другая история.

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как ZeRo4 (Q3), Ag-Kalbasa (CS), All'Lakerman (Q3), 3D-Ksharp (CS), M19'LeXeR (Q3), eol-Element (CS).

магнат горнолыжного курорта 2



Media2000
Мойки Диско
Activision

- Вы сможете увидеть все глазами лыжников, да еще и в 3D графике
- Вы можете сами моделировать горные спуски
- Проследите за реакцией лыжников на то, что вы делаете
- Более 5000 замечательных магазинчиков и аттракционов



Щекочущие нервы спуски, потрясающие коттеджи, снежные вершины, рестораны, трамплины, сноуборд-парки, сложнейшие – и все это творение твоей фантазии и изобретательности. Постарайся все это как можно лучше использовать и привлечь на свой горнолыжный курорт как можно больше горнолыжников. Твоему бизнесу может угрожать только одно – лавины!

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odysseu.od.ua, e-mail: od-tom@odysseu.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: msc@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эп № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интегис". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2001 Activision Value Publishing, Inc. All rights reserved. Program development by Cat Daddy Games, LLC. Ski Resort Tycoon 2 and Activision Value are trademarks of Activision Value Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

FIFA FOOTBALL 2003

ВЗГЛЯД КИБЕРСПОРТСМЕНА.

Роберто Карлос завладел мячом. Проход по левому флангу, навес в штрафную площадь. Болельщики замерли в ожидании. Из глубины поля набегает Роналду и... ГОООЛЛЛ! Что может быть упоительнее, когда мяч влетает в ворота соперника?! Наверняка многие из вас смотрели футбол по телевизору, но не у каждого было время побегать летом по зеленой травке и погонять мячик. Компания Electronic Arts производит целую линейку спортивных симуляторов, включающую футбол, баскетбол, хоккей и многие другие спортивные дисциплины. В этой статье речь пойдет о FIFA Football 2003. Так как именно эта игра заменила Fifa 2002 на чемпионате мира по компьютерным играм WCG 2003.

World Cyber Games – сердце киберспорта, соревнования, которые вполне можно ставить в один ряд с Олимпийскими играми. При этом игрок, участвующий в WCG, получает не только всемирную славу, но и, что немаловажно, деньги. «То есть можно зарабатывать деньги, играя в футбол на компьютере?» – спросите вы. Да, и корейские парни доказали это, дважды завоевав золотые медали на турнире. За первое место каждый из них получил по \$20.000. На соревнованиях 2002 года участвовали и наш соотечественник Виктор «Alex» Гусев. Он показал неплохой результат, уступив серебряному и бронзовому призерам чемпионата всего один гол. Виктор живет в Санкт-Петербурге, ему 19 лет, он молод, полон сил и готов бороться с лучшими киберфутболистами на WCG 2003. Специально для «Страны Игр» Виктор ответил на несколько вопросов:

«СИ»: Чем отличается FIFA 2003 от предыдущей версии?

Alex: В прошлой игре наблюдалось больше багов а скорость геймплея была медленнее. Присутствовал коллективный отбор, благодаря которому защищаться было проще. В FIFA 2003 изменилась «физика» ударов и владения мячом, и, соответственно, из-за этого пришлось менять стратегию. Ухудшилась точность пасов.

«СИ»: Можно ли, тренируясь с компьютерным соперником, научиться хорошо играть?

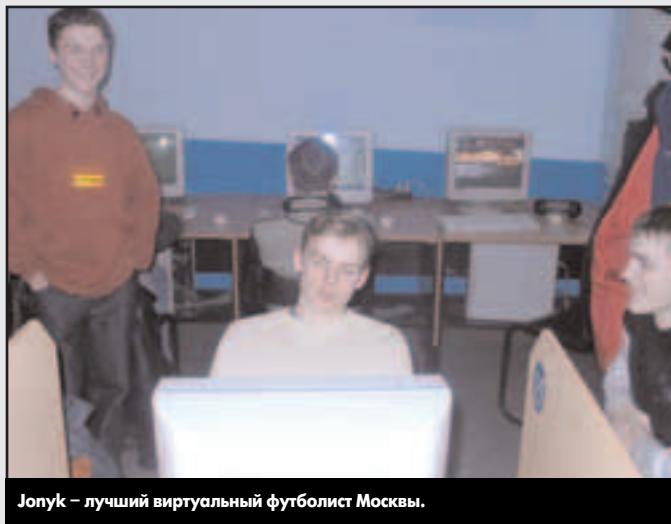


Alex – чемпион по FIFA 2002 на WCG Россия 2002.

Alex: У вас получится освоить владение мячом, а также забивать голы со стандартных положений, так называемые точки-баги. У «неживого» противника слабая атака и защита, так что многое вы не достигнете.

«СИ»: А как правильно готовиться к чемпионатам?

Alex: Самое главное – это практика, больше матчей с живыми соперниками.



Jonyk – лучший виртуальный футболист Москвы.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО FIFA 2003, ПРОШЕДШЕГО 16 ФЕВРАЛЯ В МОСКВЕ:

1 МЕСТО – M19*ALEX (ПРИЗ 1.500 РУБЛЕЙ)

2 МЕСТО – BSH.WER (1.000 РУБ.)

3 МЕСТО – JONYK (500 РУБ.)



Лица футболистов выполнены очень реалистично.

Также нужно больше работать над ударами со стандартных положений, уметь строить комбинации на поле.

«СИ»: На чём лучше играть, джойстике или клавиатуре?

Alex: Я играю на джойстике (12-кнопочный Thrustmaster), а вот кореец, занявший первое место на WCG 2002, использовал клавиатуру.

«СИ»: Реально победить, выбрав более слабую команду, чем у противника?

ЧЕМПИОНЫ МИРОВЫХ КИБЕРИГР В НОМИНАЦИИ FIFA:

WCG 2001 – ДУ ХЮН КИМ «TNP_A» (КОРЕЯ)

WCG 2002 – САН ВУ ХВАН «GHANGGI71» (КОРЕЯ)

Alex: Шансов мало, так как ваши игроки будут бегать гораздо медленней, чем у сильной команды. Даже гол будет забить очень непросто.

«СИ»: Какой город России, по-твоему, воспитал большее число классных игроков?

Alex: Конечно же, Петербург. Уровень игры московской оставляет желать лучшего. Про другие города я вообще молчу. На чемпионат по FIFA в Москве, прошедший 16 февраля, приезжал парень из Новгорода, и в первом же туре он слил со счетом 0–9. Думаю, в других городах ситуация не лучше.

«СИ»: В чём основная причина твоего поражения на WCG 2002?

Alex: Я ни в чём не уступал остальным киберспортсменам, но в ответственный момент меня подвели нервы. Проблемы

бы не возникло, если бы проводилось больше крупных турниров.

«СИ»: Занимаешься ли ты настоящим футболом?

Alex: Все питерцы увлекаются не только виртуальным, но и «живым» футболом.

«СИ»: Любишь ли ты наблюдать за матчами по телевизору? Твоя любимая команда и игрок?

Alex: Я обожаю смотреть футбол, особенно итальянский чемпионат. Болею за «Ювентус», а любимый игрок – Тотти.

«СИ»: Интересуешься ли ты Quake III или Counter-Strike? Болеешь за наших на крупных турнирах?

Alex: Ничем, кроме FIFA 2003, я не увлекаюсь, но всегда поддерживаю наших игроков на соревнованиях. ■

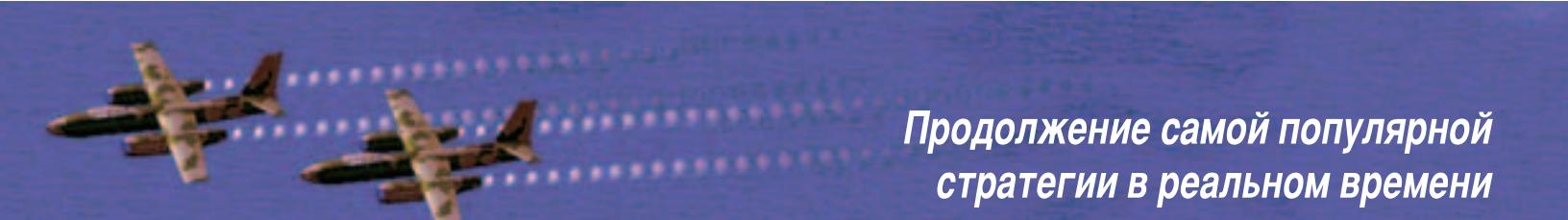
САЙТЫ В РУНЕТЕ, ПОСВЯЩЕННЫЕ ИГРЕ FIFA 2003:

<http://www.ifasoccer.ru/> – Все о футбольных симуляторах.

<http://www.mfl.ru/> – Московская ФИФА Лига.

<http://pfl.by.ru/> – Официальная Санкт-Петербургская лига FIFA 2002.

На сегодня все. Пишите мне на электронный адрес polosatii@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на ваши вопросы, пожелания и критику. В следующем номере вас ждет рассказ о турнире «Золотая мышь», а также досье на одного из сильнейших игроков в Warcraft3 в России, обзор лучших игровых мышей и тактика на ospdm5 (Quake III).



Продолжение самой популярной
стратегии в реальном времени

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

АЗИЯ В ОГНЕ

На этот раз действие построено на событиях
второй и третьей арабо-израильской войны
и **войны в Корее**.

События охватывают
период с 1950 по 1973 годы.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- реальные сражения в четырех кампаниях
- восемь стран, участвующих в боевых действиях
- до 50 юнитов у каждой страны
- максимальная реалистичность, параметры войск соответствуют действительности
- принципиально новые юниты и строения
- улучшенный редактор миссий
- проверенный временем многопользовательский режим

©2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ.
E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.

Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.



данний диск можно приобрести по адресу г. Москва Багратионовский пр. д.7 корп.3. Т.Д. «Горбушкин двор» павильон F2-23

БПИЦКРИГ

В каждой главе, помимо исторической миссии, содержатся три карты, генерирующиеся случайным образом. После их прохождения увеличивается опыт «сценарных» юнитов, игрока повышают в звании, а также выдают апгрейды и бонусы. Помните, чтобы добраться до места исторической схватки, вам придется пройти как минимум одну случайную миссию.

РУССКАЯ КАМПАНИЯ

ПЕРВАЯ ГЛАВА

Пройти первую миссию не составляет особого труда – просто следуйте указаниям. Со вторым же сценарием могут возникнуть проблемы. Вам придется очень сильно постараться, чтобы ваши танки KV-1 и KV-2 не были уничтожены.

Прохождение:

1. Уничтожить хотя бы два ДОТа

Для начала выведите вперед KV-2. С помощью этого гигантского танка вы легко расчистите путь для пехоты. В основном старайтесь уничтожать солдат в окопах и артиллерию. После этого отправляйте пехоту на штурм укреплений, и первое задание будет выполнено.

2. Найти и уничтожить командный центр врага. Командный центр искать не требуется, на него указывает стрелочка. Посему просто выпустите тяжелый бомбардировщик, и он все уладит.



ВТОРАЯ ГЛАВА

Для начала вам придется пройти хотя бы одну случайную миссию. В этой главе, кстати, даются очень неплохие юниты.

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – 76.2 mm F-22 heavy AT gun

Normal Random – Medium tank T-34 mod.39

Hard Random – 122mm A-19 heavy gun

Рекомендации по апгрейдам:

В этой главе стоит хотя бы по одному разу пройти сложную и среднюю случайные миссии. Вы получите хорошие танки и достаточно мощную дальнобойную артиллерию.

Прохождение:

1. Подготовить оборону

Действовать придется быстро.

Приведите в готовность свою артиллерию, прикажите своим танкам переместиться на фронт и окопайтесь. Обратите внимание на пехоту рядом с временным складом на севере от базы. Переведите солдат в агрессивную позицию и ждите гостей. Скоро к вашему отряду подъедет вражеская бронированная машина. Заставьте своих солдат атаковать ее. Скорее всего, вы не сможете защитить склад, но вражескую машину сильно повредите. При появлении разведывательных самолетов тут же сбивайте их своими истребителями. На подготовку дается всего две минуты.

2. Отразить атаку противника

При первой возможности чините танки – только они могут сдерживать противника. Подведите поближе к линии фронта противовоздушные орудия, обладающие большой скорострельностью и пробивной способностью, и у немцев точно начнутся неприятности. С некоторого момента вас начнет обстреливать вражеская артиллери. Не используйте авиацию – у врага очень хорошая противовоздушная защита.

Смотрите, откуда она стреляет, и накрывайте ее своей артиллерией.

Если вы видите, что оборона в

каком-то месте начинает сдаваться, вспомните, что вторым эффективным средством борьбы против танков является пехота. Вытаскивайте ее и бросайтесь на поле боя. Даже если пехота не сможет уничтожить все танки, она, по крайней мере, сорвет им гусеницы.

С некоторого момента к вам прибудет подкрепление в виде KV-1 и нескольких танков меньшего размера. Немедленно ведите их на линию фронта. В тот же момент прекращайте артобстрел врага. Подцепляйте пушки к грузовикам и уезжайте подальше. После третьей атаки танков задание будет выполнено.

3. Очистить от мин дорожные пути

Убирайте свои юниты с передовой, чините их и пополняйте амуницией. Сформируйте группу из танков Т-34 и KV-1 – именно так проще всего пройти оставальные задания. Для начала направляйтесь к складу, расположенному к северу от базы. Отбейте его у врага и следуйте по дороге на запад к пересечению с ж/д путями. Тщательно зачищайте все пространство – пехота хорошо спряталась в деревьях. Неподалеку от перекрестка используйте инженерную машину, которая найдет все мины (их всего четыре).

4. Занять деревню на северо-

западе

Направляйте свою ударную группу танков на деревню, в которой всего два дома, оккупированных вражеской пехотой.

Зевать не стоит, так как артиллерия противника будет использовать любой шанс для уничтожения ваших войск. Захватили деревню – уходите, пока неприятель не прекратит обстрел.

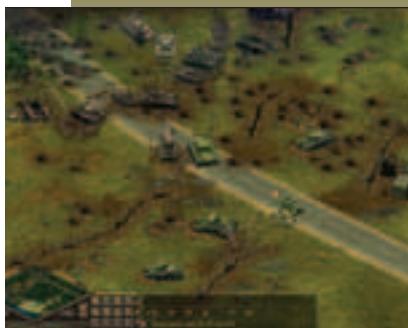
5. Уничтожить вражескую линию обороны

Воспользуйтесь подкреплением, которое прибыло на поезде. Выгружите пехоту из вагонов и направьте ее к стрелочке на карте, к вражеской обороне. Идти следует через лес, держась чуть левее железной дороги. Противотанковая артиллерию врага – ваша основная цель. Чем больше вы уничтожите юнитов, тем проще будет вашим танкам. С помощью танков вы без труда уничтожите остатки обороны противника.

6. Уничтожить вражескую артиллерию

7. Захватить церковь

Наконец, просто поезжайте вперед и уничтожайте все, что увидите. Но будьте осторожны – немецкие зенитки FlaK18 легко могут справиться почти с любым вашим танком, так что сперва атакуйте их пехотой.



ТРЕТЬЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – 57mm ZIS-2 medium AT gun; T-70

Normal Random – Medium tank MK.II

Matilda; 85mm heavy AA gun

Hard Random – BM-13 rocket launcher; KV-1 heavy tank

Рекомендации по апгрейдам:

Стоящий апгрейд в этой главе только один – тяжелый танк KV-1. Постарайтесь получить хотя бы один, это сильно облегчит вам жизнь.

Прохождение:

1. Пересечь мост

Пройти миссию достаточно просто, если не лезть на рожон. Дайте снайперу (разведчику) команду «прятаться» и подведите его к укреплениям врага. Используйте бинокль, и получите полную



картину расположения сил противника. «Катюшами» последовательно уничтожайте врага, держась на расстоянии. Затем не медлите, а пускайте танки, которые должны занять пока еще свободные позиции. Вскоре могут подъехать вражеские грузовики с пополнением – лучше не давать им шанс построить оборону заново. Переходить мост нужно очень осторожно. После того как окажетесь на

другом берегу, к вам подъедет вражеская бронированная машина с пулеметами. Кроме того, на уступе рядом с церковью прячется вражеская пехота. В целом у врага позиция гораздо выгоднее вашей. Переходить мост – дело бесполезное. Лучше пригоните один-два танка и хорошо раскатайте неприятеля.

Можете попробовать построить свой собственный мост (для этого есть место немного правее).

2. Захватить железнодорожную станцию в деревне

3. Защитить станцию от врага

Отложите пока захват деревушки, у вас есть более важные дела. Возьмите один танк и укажите ему переместиться в точку на карте, откуда в вас стреляла дальняя артиллерия врага, пока вы пытались перейти через мост. Когда вы доберетесь до места, увиди-

те, что четыре пушки врага совсем не защищены.

Разделайтесь с пушками, а затем уведите танк обратно. Осаждать деревушку веселее в компании, чем одному. Соберите танки в одну группу и погружайте к деревушке. Серьезного сопротивления вам не окажут. Впрочем, еще одна батарея артиллерии, находящаяся в самом тылу врага, будет вам надоедать.

Маленькая уловка – не уничтожайте деревню до конца, так как после выполнения задания на вас сразу нападет группа неслыханных немецких танков. С помощью снайпера и «Катюш» зачистите зону неподалеку от другого моста. После этого прикажите всей своей пехоте атаковать танки противника. Продолжайте защищать деревню. В это время к вам приедут три танка, и все, вы прошли миссию.

ЧЕТВЕРТАЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – Su-76 light self-propelled AT gun

Normal Random – Medium tank T-34 mod.42;

Light tank Mk.III Valentine;

152mm ML-20 heavy gun

Hard Random – Heavy tank KV-1c; Su-122 light self-propelled howitzer

Рекомендации по апгрейдам:

Первое, что вам понадобится – новая артиллерия, которую можете приобрести в случайной миссии средней сложности. Из тяжелой техники рекомендую Su-122 и KV-1c. В идеале вам стоит взять себе три юнита Su-122 и столько же KV-1c.

Прохождение:

1. Защитить город

Отразить нападение противника будет сложно. Сначала в атаку пойдет пехота – вы сможете противопоставить минометы, пушки и самоходное орудие Su-122. До начала атаки подведите самоходку поближе, чтобы ей удобнее было стрелять. То же самое сделайте с пушками. Постарайтесь быстрее подвести свои танки к линии обороны.

Не подпускайте вражескую пехоту близко к

артиллерию и танкам, используйте минометы. Вашим основным орудием против немецких танков будет Su-122. Скорее всего, враг сможет пройти дальше окоп. Поймите, что вы еще не проиграли, наоборот, Su-122 с близкого расстояния с одного выстрела превращает немецкие танки в груду металлома. Важно видеть, что происходит на передовой. Если враг пройдет первую линию



обороны, направляйте туда пехоту, чтобы восстановить картину наступления.

Атака немцев не длится долго. Если вы будете следовать этим простым советам, то не по-

теряете много юнитов и легко отразите нападение.

2. Захватить железнодорожную станцию

Возьмите три хороших танка, пополните их боезапас и подремонтируйте их, если необходимо. На вашем пути к станции будет лишь несколько окопов с пехотой и слабые пушки. Самое интересное начнется дальше. Станцию охраняют весьма серьезные силы: противотанковые пушки, самоходки, посему действовать следует осторожно. Сначала обезжейте станцию по периметру, и в первую очередь уничтожайте танки и противотанковые пушки. После этого расправьтесь с оставшимися силами. Опасайтесь вражеского «Тигра».

3. Организовать оборону железнодорожной станции

Необходимо организовать оборону – быстро подтягивайте все свои танки, пехоту, инженерные машины. Учтите, что враг пойдет с юго-запада. Чтобы было нескучно ждать, возьмите несколько танков и уничтожьте дальнюю артиллерию врага, расположенную рядом со станцией.

4. Отразить атаку врага

Враг будет наступать, используя танки серии Рz IV. Другими словами, серьезной атаки не последует. После ее отражения миссия будет завершена.

ПЯТАЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – BM-8-48 rocket launcher

Normal Random – Su-85 medium self-propelled AT gun

Hard Random – Su-152 heavy self-propelled gun

Рекомендации по апгрейдам:

На мой взгляд, это одна из самых сложных битв во всей игре, так что улучшите свои войска по максимуму. Настоятельно рекомендую поменять Su-122 на более передовые Su-152.

Прохождение:

1. Отразить все атаки противника

Прохождение миссии усложняют два фактора – численность врагов и их

мощь. Как только загрузится миссия, поставьте игру на паузу и отдайте приказы юнитам. Пушки надо быстро разгребнуть, а самоходки типа Su-76 перевезти на фронт. Артиллерию лучше разбить на две группы: первая будет стрелять по одному флангу, вторая – по другому.

Противник станет атаковать несколькими волнами. Первые две не заслуживают большого внимания, так как довольно легко уничтожаются самоходками и артиллерией.

Дальше уже начнутся проблемы, несмотря на то что вам дважды будет даваться неплохое подкрепление. Немецкие «Тигры» и «Пантеры» будут в каждой последующей волне. Ключ к успеху – своевременный вызов авиации, слав-

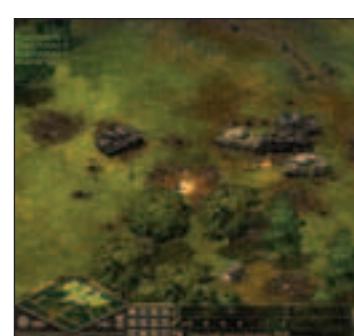
женная стрельба дальней и ближней артиллерией. Не стесняйтесь заманивать танки поближе к пушкам.

Неплохой стратегией является установка мин – у танков ломаются гусеницы, и вы можете отложить их уничтожение до лучших времен. В четвертой и в пятой волнах к вам прибудут немецкие самоходки типа «Фердинанд», их сила и пробивная способность просто поразительны даже на фоне «Тигров» и «Пантер». Заметьте, что у самоходки башня практически не поворачивается, поэтому, если вы сломаете ей гусеницы, она останется практически беззащитной. Заезжайте к ней сбоку и уничтожайте.

2. Уничтожить врага в деревне к югу от вашей базы

Теперь вы меняетесь ролями с про-

тивником. В деревушке много техники и сильных танков, кроме того, имеются две самоходки «Фердинанд». Другими словами, уничтожить их будет непросто.



ТАКТИКА

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

В принципе, можете взять все свои войска и приказать им атаковать деревню. Минус такого подхода – скорее всего, вы потеряете почти все юниты. Можно пойти дру-

гим путем: возьмите снайпера и отведите его в тыл врага какими-нибудь окольными путями. Уничтожьте вражескую артиллерию и подкрадитесь к основным удар-

ным силам врага. После наведите на них дальнюю артиллерию и наблюдайте, как гордость немецкой тяжелой промышленности бесславно гибнет у вас на глазах.

ШЕСТЬЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – 152mm D-1 heavy howitzer

Normal Random – Medium tank T-34-85

Hard Random – Heavy tank KV-85; BM-31-12 heavy rocket launcher

Рекомендации по апгрейдам:
Можно не менять ваши юниты на те, что предлагаются в этой главе, хотя KV-85 несомненно заслуживает внимания.

Прохождение:



1. Не дать противнику прорвать кольцо окружения и уйти

Противник будет атаковать сразу по обоим флангам и по центру. Первое наступление не представляет ничего серьезного, несмотря на численность танков и самоходок. Правильная тактика – выносить технику неприятеля с максимального расстояния с помощью противотанковых пушек. Те юниты, которым удалось пройти ближе, уничтожаются вашими танками и самоходками. Для снижения темпа атаки рекомендую бросать вперед пехоту, которая будет отвлекать огонь на себя.

За первой волной пойдет вторая. На этот раз противник не станет кидать свои войска сразу на три направления, а сосредоточит свои усилия на одном из флангов или на центре. На вас пойдут сразу несколько тяжелых и средних танков, а

также две самоходки «Фердинанд». Отбить такую атаку вполне реально, если использовать резервы. Мне в этом задании очень помогли самоходки Su-152, но у вас могут быть другие юниты, и вам придется рассчитывать на них. Тактика защиты здесь аналогична: используйте по максимуму пушки, а сзади держите бронированную технику.

2. Захватить южную деревушку
Возьмите из юнитов на юге несколько хорошо бронированных танков и отправьте их к деревне. Разумеется, лезть напролом не стоит – у врага на редкость удачная защита, поэтому любые атаки в лоб ничего не дадут. Ехать к деревне необходимо через нижний край карты, где меньше всего сопротивления.

3. Захватить центральную деревню

Захватывать центральную деревню лобовой атакой бесполезно – танки будут уничтожены на расстоянии с холмов, пехота погибнет под огнем минометов. Поэтому сначала стоит пройти в тыл к врагу. Возьмите в левом углу карты пять хороших танков и отправьте их к только что захваченной деревне. Серьезного сопротивления вы не встретите. Двигайтесь по дороге на север. По пути вы найдете только окопанный тяжелый танк и несколько грузовиков. Окажется, что захватить деревню с тыла намного проще. К слову, танк на холме потеряет свое преимущество в высоте, и вы легко его одолеете.

4. Захватить склады противника

Это самое легкое задание в миссии, но его лучше выполнять, как и предыдущее, осторожно. Заходить к складам следует с тыла, если не хотите столкнуться с противотанковыми пушками. Базу охраняет только один «Фердинанд», а на территории серьезной защиты нет.

ВОСЬМАЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – BS-3 100mm

heavy AT gun

Normal Random – SU-100 self-propelled heavy AT gun; IS-2 heavy tank; ISU-152 self-propelled heavy AT gun

Hard Random – IS-3 heavy tank

СЕДЬМАЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – M4A2 Sherman Medium tank

Normal Random – ISU-122 self-propelled heavy gun

Hard Random – IS-2 heavy tank

Рекомендации по апгрейдам:

Поменяйте свои танки на IS-2, неожалеете. Остальные юниты у вас и так в порядке.

Прохождение:

1. Уничтожить артиллерию батарею

Начинайте приводить в готовность свои войска. Поставьте артиллерию, подведите танки поближе к передовой. Оборона врага достаточно серьезная, все возвышенности заняты тяжелыми танками и самоходками, поэтому продвигаться надо очень осторожно.

Возьмите несколько танков или самоходок из верхнего угла карты и ведите их на юг по дороге. Как только наткнетесь на окопы врага, остановитесь и начните обстрел. Лучшая тактика – «ударил-убежал».

Вскоре после начала активных действий неприятель пошлет к вам на базу несколько тяжелых танков. При продвижении глубь старайтесь уничтожать пушки полностью, так как противник постоянно пополняет расчеты из своих грузовиков. Обходите стороной возвышенности, чтобы не попасть под убийственный огонь танков и самоходок. После атакуйте с тыла эти засады.

Уничтожение вражеской артиллерии окажется сложной задачей, так как почти все пушки будут стрелять в вас. Возможно, имеет смысл отыскать слабое место в обороне противника и прорваться небольшой мобильной группой в тыл к вражеским пушкам. Такой маневр позволит

сильно сократить потери.

4. Захватить фабрику

Выполним последнее задание, благо фабрика находится совсем недалеко. Тяжелые окопанные танки и самоходки вы легко уничтожите. К сожалению, на базе есть «Фердинанд», которого так просто не вынести. Используйте либо самоходки, либо пехоту. Можете поэкспериментировать с авиацией.

3. Уничтожить вражеский лагерь

Раз уж вы зашли неприятелю в тыл,



выполните третье задание. Продвигайтесь на восток от фабрики танковой группой и уничтожайте все на своем пути. Противник не рассчитывает увидеть вас в тылу, поэтому путь будет простым. Обходите возвышенности, после чего атакуйте их сзади. Охрана деревни до смешного слабая и выносится за минуту.

2. Захватить деревню

Вражеских сил почти не осталось, но от этого легче не становится: вам в последнем задании будут противостоять только тяжелые танки и самоходки. Они находятся на подходе к деревне и на возвышенностях. Будьте предельно осторожны, не отпускайте своих юнитов одних, и вы завершите это задание без потерь.

Рекомендации по апгрейдам:

В этой главе обязательно возьмите IS-3 (не менее двух танков). Если желаете, приберите к рукам ISU-152, хотя это не обязательно.

Прохождение:

1. Пробить первую линию обороны

Через минуту-другую после начала на вас нападут передовые отряды противника, так что подготовьтесь. Удары будут нанесены по левому флангу и в центр. Центральную атаку проще всего отражать несколькими танками IS-2 и парочкой IS-3. Не помешают



легкая поддержка пехоты. Танки неприятеля уничтожаются достаточно быстро и не успевают причинить много проблем. Единственное предупреждение – будьте осторожны с новым немецким танком «Тигр II».

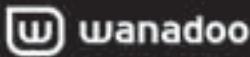


КОММАНДОС

В ТЫЛУ ВРАГА

IRONSTORM

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по
телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.ua.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.ua.ua, тел.: 0-10-38048-735-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 0-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат
ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Wanadoo Edition. Разработчик 4x Studio.

ТАКТИКА

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

Теперь перейдем на фланг. Ключ к успеху – грамотное использование противотанковой артиллери. Как только появятся танки противника, выводите пехоту вперед, чтобы неприятель ее увидел. После этого ведите ее назад, к пушкам. К сожалению, почти все ваши пушки, кроме БС-3, не смогут сами справиться с танками, так что старайтесь отвлекать их: водите пехоту вперед-назад. После используйте свои тяжелые танки и добивайте врага. Следующая линия обороны – тяжелые танки и противотанковые пушки. Потерь не избежать.

Теперь займемся непосредственно заданием. Пройти к месту, указанному стрелочкой, весьма затруднительно. У врага на этот раз действительно грамотная оборона, и в ней нет ни одной дырки. Начнем сначала: в окопах, с которыми вы столкнетесь в начале наступления, сидят очень хорошие солдаты, которые будут косить вашу пехоту пачками. Танки использовать против них почти бесполезно, так как у некоторых солдат есть страшное

противотанковое оружие «Панцершрек», пробивающее любую броню с пары выстрелов. Наступление будем проводить из центра, так удобнее. Выведите вперед снайпера, поставьте ему маскировочную формуацию и осторожно ведите его вперед. Как только увидите солдат в окопах, ищите солдата с оружием «Панцершрек» и убивайте его. Как результат, окопы перестанут быть сложным препятствием для ваших танков. Следующая линия обороны – тяжелые танки на холмах в окопах. К сожалению, проехать незамеченными нигде нельзя, так что выйти в тыл не получится. Возьмите снайпера и ведите его в обход на достаточном удалении от противника. Если постараться, можно вывести подопечного на один из холмов, где стоит танк. Теперь вы его видите и можете уничтожить. Далее перемещайте снайпера к другому холму и повторяйте операцию. Так вы сможете без проблем пройти засады. Бункеры противника предпочтительно уничтожать

дальнобойными танками (IS-3).

Замечание: немецкие штурмовики – не винтовые, а реактивные, и при появлении таких самолетов рекомендую сворачивать всю деятельность и уходить к базе. В городе тактика войны простая и эффективная: высылайте вперед снайпера, он отыщет дома с пехотой и другие юниты противника. Зачистка города не должна занять более десяти минут.

2. Выйти к южным окраинам Берлина
3. Захватить главные склады противника

Главные склады противника находятся к западу от города, в котором вы сейчас находитесь. Ничего принципиально нового в их штурме нет. Из сопротивления в городе стоит упомянуть только одну тяжелую самоходку, которая в состоянии вынести несколько IS-3, но с помощью снайпера и тяжелых танков вы сможете уничтожить ее без потерь. После захвата складов поезжайте в соседний город, в котором еще меньше врагов. Миссия выполнена, и кампания пройдена!

КАМПАНИЯ СОЮЗНИКОВ

ПЕРВАЯ ГЛАВА

Прохождение:

1. Уничтожение автомобиля командования

Пехота должна стать основной действующей силой. Вскоре после начала миссии противник вызовет самолет-разведчик. Сбейте его, отправив истребители в центр карты. Будьте внимательны: если противнику удастся разведать ваши позиции, по вам начнет стрелять вражеская артиллерея.

Отцепите от грузовиков пушки и подготовьте их к действию. Можете обстрелять пространство между домом и фонарным столбом – именно там припаркован автомобиль командования. Либо же попробуйте уничтожить машину с помощью пехоты, хотя в таком случае существует возможность упустить врага.

2. Захват

Выберите всю пехоту и переведите ее в «агрессивный» режим (нажмите [Z], появится меню режимов наступления). Отправьте отряды по направлению к железнодорожной станции. По дороге постараитесь уничтожить генеральский автомобиль (если не сделали этого раньше при помощи артиллереи) и захватить расположенный там же склад.

Продолжайте наступление на позиции врага. Вы встретите сопротивление пехоты, расположившейся в паре домов, а также две пушки. Постарайтесь не допустить обстрела наступающих юнитов артиллерией противника. Дома, в которых засели бойцы противника, рекомендуется просто штурмовать пехотой с «агрессивным» настроем. Затем вам останется только очистить железнодорожную станцию от остатков вражеских сил. Миссия пройдена!



ВТОРАЯ ГЛАВА

Не забудьте посетить склад и улучшить все, что только можно.

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – 6 pounder QF medium AT gun

Normal Random – 40 mm light AA gun Bofors

Hard Random – Infantry tank MK.II Matilda

Рекомендации по апгрейдам:

При переходе в эту главу обязательно обновите все свои пушки до крупнокалиберных гаубиц, а бронемашины смените на танки S-35 Somua.

Прохождение:

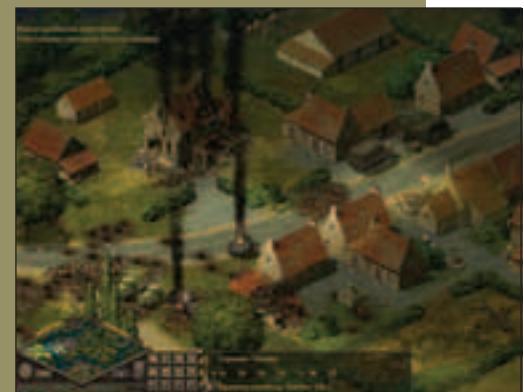
1. Уничтожение артиллери в южном городе

Выполните это задание в первую очередь. Для этого отправьте бомбардировщики к южному городу (точнее, к нижнему правому ответвлению дороги). Задача сразу будет выполнена, и вам уже не придется опасаться дальнобойных пушек противника. Рекомендуется дождаться вылета вражеского разведчика, о котором позаботятся ваши зенитные орудия – в таком случае неприятель не сможет вызвать перехватчиков и сбить ваши бомбардировщики.

2. Захват центрального города

После штурмуйте центральный город. Постарайтесь сохранить в целости как можно больше юнитов. Так вы повысите собственную статистику. Выберите танки и атакуйте центральный город, выстроив юниты таким образом, чтобы расстояние между ними было минимальным. При таком построении все три танка одновременно отреагируют на встречу с врагом, не оставив времени для нападения.

Переправляйтесь по мосту и встречайте сопротивление – два танка, с которыми можно расправиться, просто атакуя «в лоб». Теперь следует немного изменить тактику. Город охраняется противотанковыми пушками, которые могут нанести серьезный ущерб. Их следует атаковать сзади! Первым делом необходимо построить мост. Зачистите с помощью танков путь, возьмите инженерную машину и поезжайте к городу. Вы увидите проект моста. Выберите инженерную машину, наведите курсор – через некоторое время инженеры соорудят переправу. Используя описанную выше тактику, нападайте на город со стороны поля. Бли-



жайший к вам дом захвачен противником, но для танков это не помеха. Уничтожьте строение вместе с находящимися в нем врагами. Вас могут атаковать минометчики, скрывающиеся за растительной оградой. Уничтожьте их. На артиллерию пока не обращайте внимания. Если обстрел заставляет вас нервничать, пошлите бом-

бардировщики к дому, что находится к юго-западу от штурмового города. Там же расположен временный склад противника.

Въезжайте в город. Уничтожьте поджидающую вас пушку противника. Осмотритесь вокруг. В противоположной части города притаилась противотанковая пушка, уничтожить которую не составляет труда. Двигайтесь по городу в сторону стартовой точки. Уничтожьте грузовики противника и дом, оккупированный врагом. Задача схватом города выполнена.

3. Новая задача

В этот знаменательный момент к вам прибудет подкрепление в составе четырех S-35 Somua. Используйте их для того, чтобы удержать наступающего врага. Перегоните танки

в восточную часть захваченного города – именно с востока движется небольшая танковая колонна. Для более эффективного отражения наступления можете выстроить танки полумесцем (вогнутой частью по направлению к врагу) либо же выберите все свои танки и приказывайте им стрелять по врагу «ручную». Город спасен от оккупантов!

4. Захват вражеского склада

Выберите все танки и следуйте (в агрессивном режиме, кнопка [A]) к мосту, за которым находится склад. Можете также заслать на территорию врага бомбардировщик. Перед мостом встретится небольшая засада: танк и пара взводов пехоты. Расправьтесь с силами неприятеля и переезжайте через мост. Вы

наткнетесь на два минометных расчета, один мотоцикл и три взвода пехоты, засевших в домах (если, конечно, они не были уничтожены бомбардировщиком чуть раньше). Расправьтесь с вражескими силами.

5. Новая задача

Наконец, игроку выдается новая задача – защитить центральный город от танкового наступления противника. Главное – успеть занять выгодную позицию. Для этого посыльайте всю свою пехоту в центральный город, а танки – в центр карты на перекресток дорог, где вы и встретите врага. Наступающая колонна состоит из четырех танков, и уничтожить ее не составляет труда. Миссия пройдена!

ТРЕТЬЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – Light cruiser tank MK.VI Crusader

Normal Random – Light infantry tank MK. III Valentin

Hard Random – Bishop light self-propelled howitzer

Рекомендации по апгрейдам:

Как только перейдете в эту главу, посетите склад и улучшите свои танки до Infantry tank MK.II Matilda. Проходить случайные миссии не стоит. Хотя если вы намерены чаще использовать артиллерию, вам пригодится Bishop light self-propelled howitzer.

Прохождение:

1. Уничтожение вражеской бронетанковой группы

Выберите пехоту, расположенную в нижней части карты, и направьте ее в место, где вам предстоит уничтожить

бронетанковую группу. Вы встретите яростное сопротивление врага – несколько пушек, пехоту и саму бронетанковую группу. Затем подключите к бою всю технику: танки и бронемашины, расположенные в юго-восточной части карты. Рекомендуется, не отвлекаясь на пехоту противника, в первую очередь, уничтожить пушки и танки. При таком ходе битвы потери будут минимальными. Задача выполнена.

Противник начнет вызывать штурмовики, и танки окажутся в опасности, если не будут двигаться. Кликать перехватчиков не имеет смысла, если еще не уничтожили противовоздушную батарею противника.

2. Уничтожение противовоздушной батареи на севере

Почините поврежденные танки, соберите оставшуюся пехоту и пошлите их в северо-западный угол карты,

где располагается вторая часть войск. Так вы удвоите свои силы. Используя пехоту, начните атаку (рекомендуется агрессивная формация) на противовоздушную батарею противника. Вы встретите сопротивление в составе пехоты, пары бронемашин, а так же нескольких противотанковых пушек. Используйте вышеописанную тактику: пехота атакует все доступные цели, а танки занимаются пушками. Сообщение о выполнении задачи не заставит себя долго ждать.

3. Уничтожение вражеской артиллерии

Примерно в этот момент по юнитам игрока начнет вести ожесточенный огонь дальнобойная артиллерией противника. Для устранения этой проблемы отправьте свои бомбардировщики в район крупного скалистого образования в центре карты. Основная часть вражеской артиллерией должна быть уничтожена.

4. Снятие блокады города

Продолжайте наступление, начатое при уничтожении противовоздушной батареи. Расширите прорыв в блокаде, послав войска вдоль города и уничтожая всех попадающих на пути противников. По образовавшемуся проходу проведите в город грузовики снабжения. Блокада прорвана!

ЧЕТВЕРТАЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – Sexton II light self-propelled howitzer

Normal Random – Crusader AA light self-propelled gun; M3 Grunt Medium Tank

Hard Random – Infantry tank MK.IV Churchill

Рекомендации по апгрейдам:

При переходе в эту главу обновлять в депоте ничего не надо – вы просто не найдете ничего стоящего. Что касается случайных миссий: Crusader – крайне полезный юнит, удивляющий своей скорострельностью. Кроме того, следует иметь по одному танку каждого вида.

Прохождение:

1. Остановка прорвавшейся в город танковой группы противника Ни в коем случае не пытайтесь расположить свою дальнобойную артиллерию близко к городу, пока не отобьете прорвавшегося врага. Поставьте ее ближе к центру карты.

Наступление на город начнется с левой стороны. Поэтому расположите свои танки так, чтобы был прикрыт именно этот край города. Пехоту из домов лучше вытащить и, задав агрессивную формуацию, направить прямо на нападающие танки. Так вы сократите до минимума потери техники.

Можно подтянуть три сценарных танка и ударить с тыла по наступающим. Задача выполнена.

2. Отбиваем атаку

В этот момент враг начинает масштабированную атаку по всем направлениям. Наступают в основном пехота и бронемашины. Отбивайте атаку своей пехотой, используя агрессивную формацию.

3. Контратака

Не давая врагу передышки, продолжайте наступать пехотой по

всем фронтам. Вы встретите сопротивление – танки, но их не слишком много, и пехота при поддержке артиллерии легко справится с противником.

Начнется обстрел войск дальнобойной артиллерией противника. Следует уделить особое внимание юнитам, расположенным на верхней дороге – там скрываются крупнокалиберные пушки. Высыпайте свои бомбардировщики чуть правее расположенного на верхней дороге оазиса.



Можете также обстрелять эту местность из своих дальнобойных пушек.

В опасные места следует посыпать исключительно «не сценарные» войска.

4. Захват восточного города

Уничтожив основную часть артиллерию, перемещайте огонь на точки неподалеку от первых домов в городе, который предстоит захватить. Там расположены зенитные установки, мешающие авиации. Уничтожив зенитки, засыпайте самолет-разведчик на территорию вражеского города. Это поможет точно скординировать огонь по врагу. Основной целью должен стать танк «Тигр». Уничтожив его, соберите все войска вместе и отправьте их в город. Миссия пройдена!



ПЯТАЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – 76mm M1A1 heavy AT gun; 105mm M1A2 light howitzer; M3 Stuart light Tank

Normal Random – M2 90mm heavy AA gun; M4A1 Sherman medium tank; 155mm M1 heavy gun

Hard Random – M10 Wolverine self-propelled AT gun; 155mm M1 heavy howitzer

Рекомендации по апгрейдам:

Следует пройти Hard Random несколько раз для получения тяжелых гаубиц. Брать такие бонусы, как M4A1 и M3 Stuart, не стоит – сила атаки небольшая, так что особого смысла в их использовании нет.

Прохождение:

1. Подготовка

В этой миссии следует уделить особое внимание подготовке. Войска игрока разделены на три группы. Во-первых, соберите танки. Во-вторых, выведите пехоту из грузовиков. Обязательно расположите стационарные зенитные установки и подготовьте их к огню. Отцепите пушки.

Подготовку следует проводить, поставив игру на паузу.

2. Наступление врага

Вскоре после того как игрок расставит свои войска, начнется массированная атака противника по всем направлениям. При ее отражении немалую роль играет просто удача. Войска должны быть расположены таким образом, чтобы наступающие танковые колонны стреляли по пехоте игрока. Следовательно, следует выдвинуть пехоту немного вперед. Кроме того, можете направить свои бомбардировщики в район западного города: если повезет, уничтожите расположенную там САУ «Фердинанд».

При прохождении этой миссии чаще вызывайте авиацию. Бомбардировщики и штурмовики сильно вам помогут. Однако не направляйте авиацию в район северного города – там дислоцируется мощная противовоздушная батарея противника.

3. Захват западного города

Отбив атаку, переходите к контрнаступлению. Воспользовавшись дальнобойной артиллерией, расстреляйте проход между двумя домами, находящимися на северной окраине западного города. Именно там располагается САУ «Фердинанд». Соберите войска, расположенные на юго-западе, таким образом, чтобы во главе наступления оказалась пехота. Направьте эти силы вдоль западной грани карты и атакуйте город. После проведенного обстрела победить будет не так сложно.

4. Захват северного города

Переведите артиллерийский огонь на юго-восточную окраину северного города. Там расположена зенитная батарея врага. Следует хорошо обстрелять северный город перед началом наступления. После отправляйте туда бомбардировщики. Соберите войска, находящиеся в западном городе, и, обновив их, направьте в северное поселение. Наступать можно с южного края – сопротивление не должно быть слишком сильным.

5. Штурм восточного города

Перед началом атаки восточного города следует послать туда бомбардировщики или штурмовики. Постарайтесь запомнить расположение танков. Перенесите огонь артиллерии на восточный город. Стреляйте по местам дислокации танков противника. Проведя обстрел, отправьте взвод пехоты через мост. Пехотинцы найдут минное поле, расположенное прямо за рекой. Разминируйте путь, соберите все оставшиеся силы и атакуйте город со всех сторон.



ШЕСТАЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – M13 GMC light self-propelled AA gun; M5 Stuart light tank

Normal Random – Medium tank M4A3 General Sherman.

Hard Random – M4A1 Calliope Rocket Launcher Conversion; M1 155mm heavy howitzer

Рекомендации по апгрейдам:

Если вы до сих пор не улучшили свою артиллерию до M1, то у вас снова появился такой шанс. Настоятельно рекомендую заменить «Матильды» и «Кромвели» на Medium tank M4A3 General.

Прохождение:

1. Первая волна

Для начала расставьте артилле-

рию. Не бойтесь посыпать пехоту, переведенную в агрессивную формуацию, на танки противника. Вторая атака будет вскоре отбита.

3. Третья волна

Третья волна окажется самой опасной. По центру будут наступать тяжелые танки, а со стороны – Pz IV. Однако не стоит сосредотачивать все внимание на центральном наступлении. Количественно атакующих Pz IV довольно велико, и посему распределите силы равномерно.

Не забывайте использовать перехватчиков при появлении вражеских штурмовиков.

4. Четвертая волна

Четвертая волна атаки – заключительная. Враг, собрав остатки сил, наступает по центру. Используя прицельный огонь круп-



рию. Пехоту рекомендуется выдвинуть чуть вперед. Следует разделить дальнобойную артиллерию на две части, так как наступление будет происходить, в основном, по двум направлениям. Вас атакуют танки Pz IV, «Тигры» и «Пантеры». Как только очередной юнит противника появляется в радиусе обзора, используйте любую из двух групп дальнобойной артиллерии. Вскоре после начала наступления враг начнет обстрел из крупного орудия – Coastal Artillery. На самом деле, ущерб от обстрела не столь велик.

2. Вторая волна

Как только будет повержен последний из наступающих врагов, начнется вторая волна. Продолжайте противостоять, придерживаясь вышеописанной тактики.

нокалиберной артиллерией, отбейте атаку без особых трудностей.

5. Новая задача

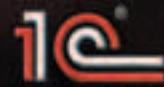
Теперь необходимо найти и уничтожить оставшиеся вражеские силы. Соберите все танки в одну группу и отправьте их к точке слева. Кроме того, следует собрать пехоту и направить ее в агрессивном режиме в том же направлении. Довольно сложно уничтожить два бункера и несколько оккупированных домов, находясь под обстрелом Coastal Gun'a. Не стоит даже пытаться уничтожить Coastal Gun – его невозможно пробить. Во время захвата левой точки соберите всю свою пехоту и направьте ее к правой позиции. Через некоторое время миссия будет пройдена!



DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ СПЕЦНАЗ

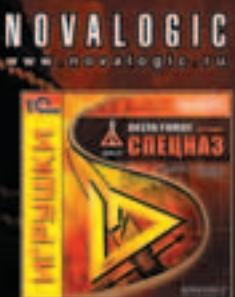


ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технологии творчества

СПЕЦНАЗ – ЭТО СИЛА,
МУЖИКИ!



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru.
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Land Warrior, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Спецназ» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Snowball Interactive: www.snowball.ru. Все права защищены.

ТАКТИКА

АНДРОНИК НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

СЕДЬМАЯ ГЛАВА

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – M15 GMC light self-propelled AA gun;

M15 GMC light self-propelled AA gun

Normal Random – M36 Slugger Heavy self-propelled AT gun; M4A3 (76w) Sherman medium tank

Hard Random – Heavy tank M26 General Pershing

Рекомендации по апгрейдам:

Hard Random необходимо пройти несколько раз и проапгрейдить все свои танки до Heavy tank M26 General Pershing – самый сильный юнит Союзников. Помните, вам предстоит финальная битва, и легкой она не будет!

Прохождение:

1. Подготовка и бой

Для прохождения миссии вам придется вспомнить все, чему вы научились за время игры. Первое, что необходимо сделать – подготовить позиции к отраже-



нию самой сложной атаки. Наступление врага будет проходить по всем фронтам, но все же следует выделить три наиболее опасные точки: место, где позиции пересекают дороги; позиции у передовой линии и позиции на левом фланге.

Необходимо окопать все войска. Наиболее скорострельные из них следуют отправить для охраны левого

фланга – они смогут эффективно противостоять массированному наступлению пехоты. Подготовьте свои гаубицы для стрельбы. Расставьте танки за окопами – этим вы обеспечите наиболее плотный огонь по врагу. Подгоните грузовики снабжения поближе к передовой, чтобы они могли восполнять потери среди пехоты в окопах и замещать убитые пушечные расчеты. Со стороны врага будут наступать самые тяжелые танки, но впадать в отчаяние не стоит. Грамотно расположите свои силы, и вам гарантирована победа.

2. Битва титанов

Под конец со стороны врага в бой вступит танк под названием Maus, с нашей стороны – T-28. Уничтожение Maus станет финальной задачей. Не стоит просто «стравливать» эти супертанки, так как такая тактика только отдалит вас от долгожданной победы. Лучше постараться заманить вражеского гиганта вглубь своих позиций, окружить его пехотой, порвать гусеницы и уже тогда довершить дело, использовав T-28. Враг повержен! Победа за нами!

НЕМЕЦКАЯ КАМПАНИЯ

ГЛАВА ПЕРВАЯ

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – K 18 105mm heavy gun

Normal Random – Pz. III Ausf. E medium tank

Hard Random – Stug III Ausf. A Self-Propelled light gun

Рекомендации по апгрейдам:

Артиллерия из нескольких K 18 105mm heavy gun будет весьма кстати в первых главах.

Прохождение:

1. Обнаружить и уничтожить засаду противника

Находится неприятель на непроходимой со стороны дороги возвышенности, так что посыпать пехоту или танки на выполнение этого задания нежела-



их, тем самым вы ухудшите ситуацию со снабжением у врага.

2. Захват вражеского временного склада

Сопротивление врага на этом задании будет минимальным, так что можете смело послать одну только пехоту. Танки и артиллерея в данном случае оказываются малоэффективными, так как враги находятся в здании.

Вам предстоит захват вражеской железнодорожной станции. Охраняется она довольно некрасиво, так что есть смысл использовать авиацию для наложения упреждающего удара по позициям противника. Можете также использовать артиллерию, но тогда выполнение задания может затянуться.

Самое сложное в этой миссии еще впереди: захваченную станцию нужно будет еще удержать, для чего в следующем задании вам будет предложено организовать оборону. Враги двигаются с юга. Для эффективной обороны следует воспользоваться захваченной у врага противотанковой артиллерией и расположить ее на непроходимых со стороны дороги возвышенностях (на юго-востоке от захваченной железнодорожной станции). Не помешает также подготовить окопы для пехоты. Сделать это можно с помощью инженерных грузовиков.

Итак, подготовка к обороне завершена, и осталось только уничтожить все войска, которые попытаются отбить станцию. Если Вы все сделали правильно, никаких проблем с заданием не возникнет.

3. Захват города и склада

С таким количеством пехоты, которое вам дается, захват города не вызовет никаких трудностей. На подступах вас встретят огнем вражеская противотанковая артиллерея, поэтому штурмовать город стоит со стороны моря.

В поселении есть здания, занятые вражеской пехотой, – уничтожайте только те, которые стоят у вас на пути. На главной площади города стоят две противовоздушные пушки, которые уничтожают пехоту – здесь вы потеряете большую часть своих солдат. После чего вам останется перейти мост. На другом берегу стоят еще две таких пушки, так что будьте готовы.

ГЛАВА ВТОРАЯ

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – Pz. III Ausf. J medium tank

Normal Random – Pz. IV Ausf. D heavy tank

Hard Random – sFH18 150mm heavy howitzer

Рекомендации по апгрейдам:

Перед началом прохождения данной главы следует заменить всю доступную вам артиллерию на 105mm K18 heavy gun. Все ваши танки следует обменять на StuG III Ausf A Light SPG.

Прохождение:

Вам предстоит захватить два города. Помните, что атака «в лоб» очень рискованна, посему следует предварительно обстрелять позиции противника дальнобойной артиллерией. Учтите, что каждый город нужно будет еще и удержать. Не забывайте также про авиацию, которая может сильно облегчить захват.

Все войска противника, которые будут пытаться отвоевать города, двигаются с северо-запада. Исходя из этого, нужно сразу планировать оборону. Как обычно, захваченная вражеская артиллерея может помочь в бою, так что если увидите, что после вашей атаки уцелели какие-то орудия противника, обязательно захватите их.

При захвате первого города у нас не будет артилле-



рии, поэтому обстрелять никого не удастся. Использование самоходок для этой цели тоже нежелательно, так как нечем будет перезаряжать их потом. Есть другой способ. Возьмите все имеющиеся сер-

еозные танки и отправьте их в обход города на запад по дороге. Вы встретите вражескую группировку, которую необходимо уничтожить. После этого поезжайте на запад, пока не наткнетесь на артиллерию против-

ника, которая стоит совсем без охраны. Уничтожьте ее, тем самым упростите себе жизнь в этой миссии. Далее возьмите все свои юниты, начните артобстрел второго города, осадите его и... в общем, идея ясна.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

Получаемые при прохождении случайных миссий боны:

*Easy Random – PaK36 76.2mm heavy AT gun
Normal Random – FlaK30 20mm light AA gun
Hard Random – K 39 150mm heavy gun; Stug III Ausf.D
Self-Propelled light AT gun*

Рекомендации по апгрейдам:



Если хотите, можете поменять свою артиллерию на K 39 150mm heavy gun. Лучше же всего взять Stug III Ausf.D.

Прохождение:

Первым делом в этой миссии следует провести разведку и ряд диверсий с помощью снайпера, так как,

в отличие от всех предыдущих миссий, пренебрежение подобной тактикой сделает выполнение поставленной задачи практически невозможным.

Первое задание заключается в уничтожении обороны противника на северо-востоке. Диверсию можно провести либо до, либо во время выполнения данного задания. Пехота должна пойти в атаку первой, так как враг заминировал подступы к своим позициям. Перед отправкой в район первого задания своей бронетехники обязательно произведите разминирование.

В случае успешного завершения первого задания выполнение оставшихся двух не будет представлять сложности. Залог успеха – координировать действия танков и пехоты. Разумеется, как всегда, желательно сначала обстрелять позиции противника издалека, для чего в вашем распоряжении имеются самоходки.

Второе задание отнюдь не простое – склад охраняется некоторым количеством пехоты и артиллерии, что не является большой проблемой. Но там же есть танк KV-2, который просто разрывает ваши танки на части. Даже не думайте сражаться с ним в открытую – бесполезно. Лучше не приближайтесь к нему, пока не уничтожите всю пехоту и артиллерию, до которой можете добраться. После этого берите всю пехоту, которая только есть и бросайте ее на этот танк. Постарайтесь провести пехоту так, чтобы танк до последнего момента не видел ее. Тогда у вас появляется реальный шанс уничтожить его.

Следующее задание проходится тоже не очень быстро, зато без потерь: берете снайпера, заходите в тыл к врагу и снимаете все расчеты на пушках. После этого нападаете танками.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

Получаемые при прохождении случайных миссий боны:

*Easy Random – PaK40 75mm heavy AT gun
Normal Random – Stug III Ausf.F Self-Propelled medium AT gun*

Hard Random – Pz. IV Ausf.G medium tank

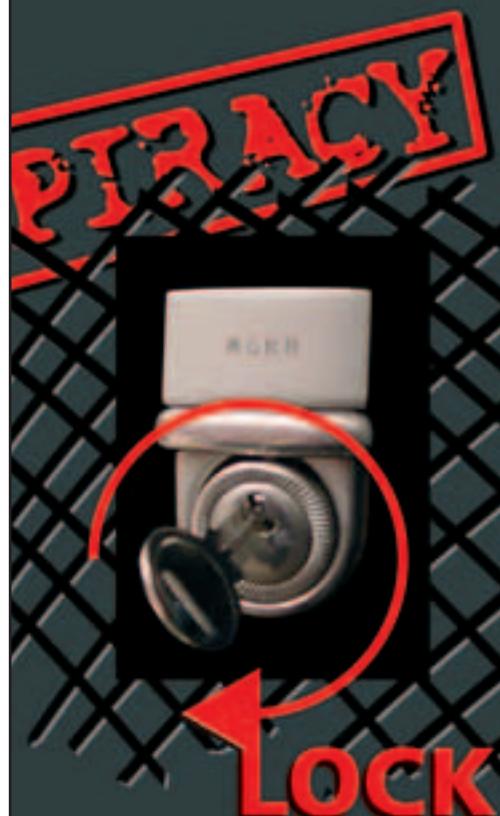
Перед началом прохождения данной главы необходимо заменить все самоходки на StuG III Ausf D Light SPG. У этой модификации более мощная броня, что поможет вам в последующих сражениях.

Прохождение:

Сложность этой миссии заключается в том, что вам придется атаковать врага по двум разным направле-

ниям. По пути к двум основным локациям – вражескому складу и железнодорожной станции в городе – необходимо выполнить еще три задания, которые заключаются в уничтожении

обороны противника на северном и южном фронтах. Учтите, что на северном направлении враг обладает сильной обороной, так что вам понадобится особая бдительность. Разумеется,



**Ассоциация по Борьбе с
Компьютерным Пиратством
— полномочный
представитель по защите
интеллектуальной
собственности компании
SONY (SCEE) и
Европейской Ассоциации
Изготовителей Компьютерного
Обеспечения (ELSPA) на
территории РФ.**

Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

ТАКТИКА

АНДРОНИК НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

перед атакой позиций противника очень важно произвести артиллерийский обстрел, иначе атака на этом направлении скорее всего будет провалена. Единственным серьезным препятствием на южном направлении будет минное поле, которое нужно будет разминировать. Это не проблема – посадите пехоту на танки и спокойно отправляйтесь в путь. Солдаты будут показывать, где спрятаны мины, а гусеничные будут их объезжать. Действуйте сначала пехотой и артиллерией, и когда враги бу-

дут уничтожены, освободите дорогу вашим танкам с помощью ремонтных грузовиков. Очередность выполнения оставшихся двух заданий не имеет значения. Главное – помните, что недалеко от города находится вражеское орудие. Эта пушка, представляет собой серьезную угрозу, так как может с одного попадания уничтожить любой юнит, имеющийся в вашем распоряжении. Желательно найти это орудие и уничтожить его перед тем, как браться за выполнение двух оставшихся заданий.

ГЛАВА ПЯТАЯ

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – Wespe Self-Propelled light AT gun

Normal Random – Nebelwerfer 41 6-barrel rocket launcher

Hard Random – Hummel Self-Propelled heavy AT gun; Nashorn Self-Propelled heavy AT gun

Рекомендации по апгрейдам:

Последние две самоходки могут поразить врагов не только своим видом, но и огромной огневой мощью. Советую попробовать.

Прохождение:

Вам предстоит выполнить два задания: обеспечить сохранность северной группировки войск и зачистить центральный район карты.

Для выполнения первого задания необходимо быстро организовать оборону северо-западного моста. Вам предстоит отбить две атаки против-

ника. Имейте в виду, что враг будет нападать поочередно с разных флангов, так что вам придется перестраивать свою линию обороны.

Во время обороны моста очень важно окапывать танки, так как у врага преимущество в технике. Помните, что если вся оборона моста будет уничтожена, то это еще не означает провала данного задания. Как вариант – если не можете удержать мост, попросту взорвите его.

Второе задание нужно выполнять, за действовав как можно больше юнитов. Противник очень хорошо укреплен на своих позициях, так что потерять вам, скорее всего, не избежать. Тем не менее, в любом случае постарайтесь свести свои утраты к минимуму, применяя все описанные выше приемы ведения боя.

Не забывайте о вражеской авиации. Чтобы защитить свои самые важные и вместе с тем уязвимые позиции от авиатехники противника, разместите ПВО.

ГЛАВА ШЕСТАЯ

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – Nebelwerfer 42 210mm 5-barrel rocket launcher

Normal Random – Pz.V Ausf. D Panther medium tank; K 18

170mm heavy gun; Brummbär Self-Propelled heavy howitzer

Hard Random – Ferdinand Self-Propelled Heavy AT gun; Pz. VI Tiger Heavy Tank

Рекомендации по апгрейдам:

Перед началом прохождения этой главы необходимо заменить всю артиллерию на 105mm K39 heavy gun. Данное орудие обладает как большей дальностью стрельбы, так и лучшим поражающим фактором по сравнению с уже установленной K19.

Прохождение:

Вы добрались до одной из самых сложных миссий в немецкой кампании.

Сперва вам предстоит основательно подготовиться к обороне. Обратите внимание, что вам доступно одно из самых мощных дальнобойных орудий в игре: 600mm Karl super heavy mortar. Правильное использование этой техники может обеспечить ощутимое преимущество в бою. Но помните, что, несмотря на свою мощь, Karl имеет два очень серьезных недостатка: малый боезапас и слабую защиту. Убедитесь, что орудие надежно защищено и обеспечено регулярным пополнением боезапаса. Кстати, 600mm Karl super heavy mortar не должна быть уничтожена во время выполнения миссии. Это одна из поставленных перед вами задач.

Перед атакой ваших позиций враг попытается обстрелять их издалека системами залпового огня. Необходимо незамедлительно принять меры по предотвращению этой атаки, иначе возможны ощутимые потери. Обстрел будет производиться с востока. Постарайтесь либо перехватить вражеские системы залпового огня с помощью авиации, либо расположить свои войска так, чтобы ущерб от обстрела был минимальным. Для перехвата лучше всего подойдут штурмовики. Чтобы понести минимальные потери в случае обстрела, не группируйте слишком много юнитов в одном месте, и расположите их всех немного западнее вашей текущей позиции.

Наступление врага будет происходить по всему южному фронту, так что необходимо расположить все силы равномерно по линии обороны. Заранее приготовьте окопы для пехоты и окопайтесь танки, как только они займут оборону.



ПВО, противотанковая артиллерия и пехота должны быть расположены так, чтобы не позволить танкам и самолетам противника возможности прорваться к уязвимой дальнобойной артиллерией.

После успешного отражения вражеской атаки вам предстоит провести свои грузовики к железнодорожной станции, расположенной на юго-востоке. Там вы найдете немецкую технику, захваченную врагом. Подходы к станции охраняются, так что к грузовикам нужно будет приставить сопровождение (двух «Тигров» и двух взводов пехоты будет вполне достаточно). Имейте в виду, что один из подходов к станции заминирован, так что захватите с собой хотя бы один грузовик поддержки (он может пригодиться также и для ремонта танков, если их повредят в бою).

Во время выполнения второго задания враг наверняка начнет применять свою дальнобойную артиллерию, так что будьте готовы к подавлению огневых точек противника.

Уничтожение вражеского ДОТа можно выполнить двумя способами: расстрелять его своей дальнобойной артиллерией либо прорваться к нему техникой и уничтожить с близкого расстояния. Первый вариант выполнения данного задания предпочтительнее, так как вам не придется подставлять под удар свои юниты.

Следует заметить, что уничтожение ДОТа с помощью дальнобойной артиллереи можно произвести и в самом начале миссии.



В продаже с 10 апреля



ГЛАВА СЕДЬМАЯ

Получаемые при прохождении случайных миссий бонусы:

Easy Random – Pz. V Ausf. G Panther medium tank; FlaK38 105mm Heavy AA gun
Normal Random – Panzerwerfer 42 10-barrel rocket launcher; Jagdpanther Self-Propelled heavy AT gun; Wirbelwind Self-Propelled AT gun;
Hard Random – Pz. VI Ausf. B King Tiger Heavy Tank; Jagdtiger Self-Propelled heavy AT gun

Рекомендации по апгрейдам:

Проходите случайные миссии до тех пор, пока не убедитесь, что ваша техника достаточно сильна для предстоящего исторического боя. Эта глава – последняя в немецкой компании.

Прохождение:

Первое задание заключается в уничтожении вражеской группировки войск на берегу реки. В

этой миссии под ваше командование поступает Maus Super Heavy Tank. Этот танк является самым мощным не только в данный момент, но и в игре. Но не спешите послать его в самую гущу боя, так как у врага достаточно средств для его уничтожения. Помните о важности грамотного ведения боя. В этом задании целесообразно сначала послать штурмовики на расчистку пути, а затем атаковать врага основными силами.

Через некоторое время ваши позиции будут атакованы в центре восточного фронта. Не забудьте обеспечить дальнобойную артиллерию надежной охраной и внимательно следите за авиацией противника. В его распоряжении имеются довольно мощные бомбардировщики, которые могут причинить вам серьезный ущерб.

После отражения атаки можно приступить к выполнению оставшихся заданий и параллельно заниматься первым. В этой миссии целесообразно атаковать врага большим скоплением мощной техники, подкрепленным пехотой. Контролируя ход боя, не допускайте рассредоточения своих войск, а также препятствуйте попыткам некоторых танков вырваться вперед.

Чтобы обеспечить себе преимущество, разбейте свои танки на несколько равнозначных групп и сосредоточьте огонь таких групп по очереди на разных танках противника. Вам предстоит уничтожить танковую группировку и вражеское скопление войск, находящиеся посередине карты, а также захватить склады на железнодорожной станции, расположенной на юго-западе. Противостояние врага будет чрезвычайно сильным, так что внимательно следите за ходом сражения на обоих направлениях.

12 ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ

РАБОТА С РЕДАКТОРОМ КАРТ

1. Не слишком увлекайтесь созданием высотностей. Не пытайтесь воссоздать картину Сурикова «Переход Суворова через Альпы». Для того чтобы избежать сбоев при запуске карты, следите за тем, чтобы высоты не обозначались на миникарте красными точками.

2. Не набивайте в дом (окоп) сразу целую дивизию. Постарайтесь ограничиться четырьмя взводами. Если дом небольшой, достаточно будет и двух. Имейте сострадание к солдатам – не заставляйте их набиваться в дом.

3. Чтобы с редактором было удобно работать, выставьте разрешение монитора 1024x768 – это увеличит обзор будущего поля боевых действий. Для ускорения всех операций по работе с редактором (загрузка карт, сохранение и т.д.) существует только один эффективный способ – достаточно мощный компьютер.

4. Чтобы убрать с карты опрометчиво поставленный забор, просто перейдите в меню Simple Objects, выделите не нужную секцию забора, нажмите клавишу [Delete].

5. Убедитесь, что никакие войска не стоят на непроходимых участках карты (танки не вмуриваются в скалу или дом). Используйте для этого опцию [Unit possibilities] в меню [Layers].

6. Избегайте слишком большого скопления объектов в одной точке карты – не старайтесь посадить на одну клетку десяток деревьев, два отряда пехоты и т.д. Всей этой «красоты» все равно никто не увидит, а вот карта будет работать гораздо менее стабильно.

7. Закончив работу над картой, используйте опцию Check map для проверки – редактор автоматически устранит несколько объектов, находящихся в одной точке, а также уберет все, выглядящее некорректно.

8. Чтобы дороги или реки, которые по вашему замыслу должны начинаться где-то за пределами карты, выглядели натурально, используйте пункт меню [Layers] – [Black Stripes]. Это позволит вам увидеть концы векторного объекта даже за краем карты.

9. Старайтесь не располагать дома и прочие объекты не растительного происхождения на слишком крутых горных склонах. Под всеми прочими объектами (кроме войск игроков) рельеф изменяется в необходимой степени автоматически.

10. Тип игры (один из видов многопользовательской игры или карта для одиночной игры), а также характер взаимоотношения сторон (союзники, непримиримые враги и т.д.) можно изменить в Diplomacies (меню Map).

11. Если вам не нравится существующая подборка закладок в меню Simple objects, то вы легко можете все изменить – добавить или удалить любые фильтры можно, просто кликнув по ним, зажав клавишу [Ctrl].

12. Для того чтобы изменить количество, качество, точку вылета авиации для любого игрока, необходимо использовать закладку Unit creation info в меню Map. В этом меню вы можете настроить и все прочие параметры, касающиеся использования авиации.

СВЕЖИЙ НОМЕР ЖУРНАЛА «СВОЙ БИЗНЕС»

В НОМЕРЕ:

ГОРЯЧАЯ ТЕМА

Милицейские проверки: как отбиться от контролеров?

ВЫГОДНО/НЕВЫГОДНО

Как открыть фитнес-клуб и разбогатеть на здоровье других?

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

- Скоро лето! Открой свое туристическое агентство!
- Как продать непродаваемое!
- Закончить МВА в России и заработать миллион!

ПРАКТИКА

Что такое ФРАНЧАЙЗИНГ?

ИМЕНА И БРЭНДЫ

Как парфюмер Генрих Брокар устроил фонтан из одеколона

UNREAL II: THE AWAKENING

ПОД ЗНАКОМ КОЗЕРОГА

Unreal II – зрелищный экшн, поставленный в лучших традициях голливудских боевиков. Притянутый за уши сюжет компенсируется дорогостоящими спецэффектами, доброй порцией юмора и невероятно объемным бюстом главной героини. Игра проходится на одном дыхании за пару вечеров и оставляет лишь самые приятные воспоминания.

Дно небольшое пожелание – начав новую игру, укажите, пожалуйста, уровень сложности Hard. Режим Walk in the Park уж слишком приторный на вкус, и аппетит, поверьте, пропадет очень быстро. Killing Zone – вот, где кроется настоящее веселье. Встречи с агрессивно настроенными Скаарджами врезаются в память так же сильно, как и в оригинальном Unreal. Предупреждаю сразу, готовьтесь к по-настоящему длительным разлукам с очаровательной Аидой.

В ПОИСКАХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Взявши проходить игру во второй раз могу порекомендовать читерскую команду Teleport, позволяющую мгновенно перемещаться в любую указанную точку. Практически всего сделать привязку к свободной клавише. Зайдите в папку /System, расположенную в директории игры, и отыщите User.cfg. Откройте конфигурационный файл в любом текстовом редакторе, выберите свободную клавишу, например T=, и припишите к ней команду Teleport |

метите оторванную голову. Подберите ее, и тут же появится надпись You have unlocked the secret shooting range. Проследите в хорошо знакомый тир, только, пожалуйста, не удивляйтесь, когда картонные мишени начнут стонать от боли. Но и на этом еще не все – шоу продолжается. После проверки гранатомета сдвиньтесь влево, и откроется четвертое окошко. За ним вы увидите по привычке что-то невнятно бормочущих представителей расы Nali. Трогательно, ничего не скажешь.

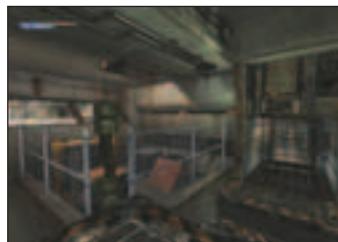


Один важный совет, который поможет вам преодолеть финальные миссии, – научитесь передвигаться ползком. Одновременное нажатие клавиш, отвечающих за [Crouch] и [Jump], и все дело в шляпе. Более того, в подобных случаях куда лучше использовать вид от третьего лица. Нажмите клавишу [тильда], чтобы вызвать консоль, и введите BeMyMonkey для активации режима читов. После этого задействуйте behindview 1, и ориентироваться в пространстве станет гораздо проще. Кстати, попробуйте атаковать голыми руками. Крайне занимательные жесты, не правда ли? И такие любопытные мелочи встречаются практически на каждом шагу – научитесь обращать на них внимание.

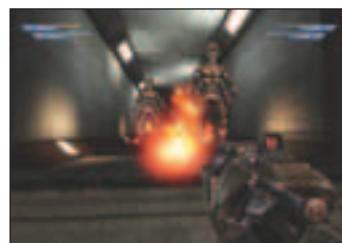
Нестись вперед к развязке, закрывая на все глаза, откровенно глупо. Порой достаточно оглянуться, задержать взгляд, и непременно открываются новые интересные детали. За примерами, к счастью, далеко ходить не надо.

OnRelease UnTeleport. Сохраните внесенные изменения, и после такой нехиткой процедуры вы сможете без труда передвигаться по уровням.

ТИР ДЛЯ ДУШЕВНОБОЛЬНЫХ



Не побрезгуйте пройти тренировочный сценарий. В помещении, где необходимо подтянуться на высокую платформу, развернитесь и обратите внимание на ящики. Перепрыгните с разбегу через ограждение или заберитесь на выступ в углу слева. В одной из коробок вы запри-



ЛИНКОЛЬН ВАМИ ДОВОЛЕН

После того как закончите обучающую миссию, побеседуйте с Аидой, но не спешите узнавать о текущем положении дел. Поднимитесь по лестнице на верхний этаж и обратите внимание на два симметрично расположенных люка. Откройте тот, что находится справа. Вы наткнетесь на Sea Goat, с которым можно поболтать. Выберите три раза подряд фразу Spam, а затем остановитесь на Humbug. В ответ вы услышите Lincoln is pleased, после чего странное создание исчезнет. Мистика? Вовсе нет. Все только начинается. Спуститесь вниз к Аиде. Во время брифинга устремите взор на пла-

стол у правой клавиатуры имеется совершенно непрятная кнопочка. Присядьте и попытайтесь ее нащупать. Секретные кнопки заприметить без подсказки практически невозможно. Запомните, что они оранжевого цвета, и в случае удачи над ними появляется надпись Secret Button.

Нажмите на кнопку, и с топографической картой местности произойдет что-то невероятное. Появится трехмерная проекция Sea Goat, причем шустро увеличивающаяся в размерах. Вновь надавите на кнопку, и существо на ваших глазах уменьшится. Джон каждый раз пугается, Аида же не обращает на происходящее никакого внимания – привыкла, судя по всему.



менную панель – сигнал аварии подает сам Линкольн.

КНОПКА НОМЕР ОДИН

Этот трюк можно проделать на Atlantis в любое время. Пройдите в оружейную комнату, в которой вам обычно докладывают о новейших пуш-

КНОПКА НОМЕР ДВА

Этот трюк можно опробовать на борту Atlantis в любое время. Пройдите в оружейную комнату, в которой вам обычно докладывают о новейших пуш-



НЕОБЪЯВЛЕННАЯ ВОЙНА



ДО ВЫПУСКА ОФИЦИЕЛЬНЫХ ПРОДАЖ И СОФТСАНДВИЧЕЙ
ВИДЕОИГРЫ ПРИДУМАЛИ НАМ ТЕЛЕВИДЕНИЕ ИГРЫ ПРОДАТЬ ВСЕМ
ЗАЩИЩАЮЩИМ СВОЮ СВОБОДУ! ВИДЕО ИГРЫ ПО ТЕЛЕВИДЕНИЮ
СМОГУТ ПРЕДСТАВИТЬ ВАМ ИГРЫ ВООРУЖЕННЫХ СИЛ И МИЛITARY-
ТЕМПЛАЕРЫ ВОЛОСТИНОГО ПОСОБНИКА ЗАЩИЩАЮЩИХ СВОЮ
СВОБОДУ! ВИДЕОИГРЫ ПО ТЕЛЕВИДЕНИЮ ПОДАЮТ ВАМ
ВСЕМ ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ!

ВИДЕОИГРЫ ПРЕДСТАВЛЯЮТ ИХ ТЕРРИТОРИИ, ИХ МИРЫ ПОД ЧУДОВИЩЕМ, КОТОРЫЕ УДИВЛЯЮТ ОДИН
ПОДОБНЫМ ДОЛЖНОСТЬЮ. ВИДЕОИГРЫ ПРЕДСТАВЛЯЮТ ИХ ТЕРРИТОРИИ ВСЕМ
ПОДОБНЫМИ ВИДОВАМИ, СОВСЕМ НЕЧУДОВИЩНОСТЬЮ. ПРИЧЕМ ВСЕ ИХ ГОЛЫЕ РУКИ ИХ НЕДОЛЖНЫ
ПОДОБНОМУ ВИДУ, ИХ СИЛЫ ИХ СИЛЫ ПРЕДСТАВЛЯЮТ ИХ ТЕРРИТОРИИ ПРИЧЕМ ВСЕ ИХ РАССУДИТЕЛЯ ПО
ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, ИХ СИЛЫ ИХ СИЛЫ ПРИЧЕМ ВСЕ ИХ РАССУДИТЕЛЯ ПО ТЕРРИТОРИИ РОССИИ
СОСЛАЛИСЬ ВСЕМУМ СТРАНУМ.

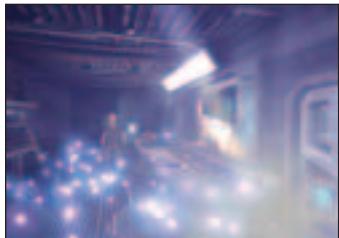


ТАКТИКА

АНДРОИД НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

ках. Помещение находится прямо напротив комнаты переговоров. Неподалеку от входа также на столе виднеется вторая секретная кнопка.

Активируйте ее, Isaac произнесет: «Flash Bang!», и комната озарится яркой вспышкой. Повторять процедуру можно неограниченное число раз.



ли команду ghost и посмотрите, что находится на задней стенке. Это что, какое-то наваждение? Вернитесь в каюте и наберите код walk, чтобы вернуться в нормальный режим передвижения.

ФОТОАЛЬБОМ

Знаете, какое хобби у Джона? Никогда не догадаетесь, если не будете вним-



КНОПКА НОМЕР ТРИ

Вот и добрались до последней кнопки, запрятанной на борту Atlantis. Поднимитесь наверх, к мостику и каютам, и пройдите в дальний конец коридора – вы запримите открытую панель в полу. Спринтните вниз и попытайтесь нащупать третью кнопку. Главное – не растеряться, так как ощупывать можно долго, но в итоге все равно остаться ни с чем.

Активируйте кнопку – вам предстоит познакомиться с галлюцинациями Джона. Парящее в воздухе лицо Линкольна, заливающееся хохотом, стоит много. Интересно, чем кормят на борту Atlantis...



НОМЕРНОЙ ЗНАК

Нет желания заглянуть в свою каюту? В ней, на самом деле, куда больше всего интересного, чем кажется. Откройте шкафчик с одеждой. Наберите в консо-



тельни к деталям. Хорошенько изучите огромный экран у стола в каюте героя. Дело в том, что после прохождения очередного уровня появляется новая картина, эдакая фотография на память. Жаль только, Аиде частные фотосессии никто не устраивает.

Кстати, посетив каюты героев, вы узнаете много новых подробностей из их



жизни. В берлоге пришельца Ne'Van, к примеру, на столе лежит учебное пособие, предназначенное для изучения английского языка.

тинки – порядка десяти изображений. Вы можете выставить в консоли slomo -1 и аккуратненько полюбоваться всеми.



АРТЕФАКТЫ

Пройдите хотя бы первую настоящую миссию Sanctuary, после чего можете с чистой совестью заглянуть в оружейную на борту Atlantis. На столе за углом запрятаны раздобытые артефакты, и, понятно, их количество увеличивается по мере прохождения.

ГАЛЕРЕЯ

После миссии Severnaya вы полу-



чаете брифинг от Ne'Van. Добродушный пришелец, оказывается, вовсе не научен обращаться со сложной техникой. На экране в шустром порядке промелькнут кар-

ПРАЗДНИК КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Напоследок остались лишь секретные уровни. Вызовите консоль и наберите open atlantis?missioncompleted=110276. Откуда в вашей каюте столько воздушных шариков? Наверное, у кого-то сегодня День Рождения...

Другая история – open atlantis?missioncompleted=83 – по сути, красава заставка, которая могла бы быть (строжно подумать!) на месте начального видеоролика. Танцующие существа, надувные шары, вращающийся логотип Unreal II. Если вам удастся отыскать прочие секреты, не стесняйтесь писать на spoiler@gameland.ru и делиться впечатлениями. ■



Ил-2 Штурмовик

ХАБЫТЫ СРЯЖЕНИЯ

Продолжение легендарного
авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



- динамическая кампания
- более 100 самолетов
- новые карты

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград



ТАЙНА НАУТИПУСА

Настоятельно призываю вас не лениться и сохранять свои достижения в игре как можно чаще. Заглянув в очередную комнату или же просто дотронувшись до непонятного объекта, вы можете запросто рас прощаться с жизнью. Кроме того, не помешает повысить яркость – скучное освещение плохо способствует поиску предметов.

ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД

Братите внимание на символ N, изображенный на люке, после чего потяните цепь и откройте дверь. Щелкните три раза на стеклыше, чтобы вытереть влагу, и следуйте дальше.

Прямо под ногами у вас валяется обрывок бумаги, который следует изучить. Откройте верхний ящик комода, достаньте кожаные перчатки и оденьте их, положив на значок головы в инвентаре. Тут же на полке валяется никчемная ржавая отвертка. Лучше обернитесь и поищите крохотный металлический шарик.

В другом конце помещения вы найдете деревянное ведерко. На стене искрится электроощиток – вставьте шарик, и сможете открыть ближайшую дверь. Выходите в коридор и следуйте в библиотеку. Даже и не пытайтесь искать кодовый замок у запертой двери –



лящему из кастрюли пару. Прогремит взрыв, и комната заполнится ядовитым газом. Шустро хватайте из открытого шкафчика нож и выбегайте в коридор, не забыв закрыть за собой дверь. Вернитесь в библиотеку и используйте нож, чтобы выкрутить винтики на металлической решетке. Остановите вентилятор, применив подсвечник, и выбирайтесь наружу.

ВТОРОЙ ЭПИЗОД

Инвентарь опустошен? Не надо паниковать – в этом эпизоде хватает своих предметов. Следуйте к цепям слева и подберите с пола неприглядный винтик. Спуститесь по лестнице на перв-

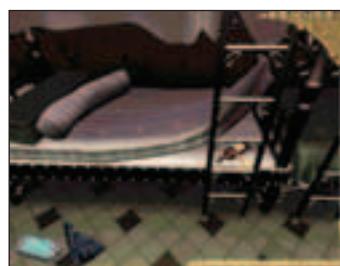


ый этаж и изучите руль. Вам предстоит решить головоломку: собрать по кусочкам виденный ранее символ N. Прове парной репы.

После подойдите к спиральной лестнице – на полу валяется еще один винтик. Поднимитесь на верхний этаж и приберите к рукам прутик, болтающийся на цепи. Вернитесь на нижний этаж и откройте с помощью найденной палки люк. Спуститесь в самый низ, подберите ленту и отыщите шестеренку.

Поднимитесь на один этаж. Используйте имеющиеся винты на шестеренках, после чего вернитесь к лестнице. Поднимитесь наверх и отыщите колеса, на которые следует надеть ленту. Кроме того, вставьте в механизм недостающую шестеренку.

Спуститесь вниз и пройдите в машинное отделение. Пар не дает вам пройти дальше – посмотрите направо и опустите самый левый рычаг. Никакого эффекта? Обернитесь и активируйте средний и правый рычаги. Пройдите вперед и откройте деревянный ящик – вы найдете набор предохранителей. Обратите внимание на батарею, которой не достает провода. В другом кон-



ки, после чего пройдите в спальню. Сразу же развернитесь и включите свет. Опустите рычаг слева, чтобы открыть люк на спиральной лестнице. Под матрацем одной из кроватей вы найдете бутылку, а в шкафчике – ботинки. Примерьте обувь, нацепив ее по привычке на лицо. Не жмет? Поднимитесь наверх по спиральной лестнице. Вы окажетесь в коридоре, в котором по полу блуждают электрические разряды. Уберите спиральную лесенку, опустив рычажок слева, и следуйте в музей.

Пройдите к дивану и вытащите из проектора лампочку. Вернитесь в коридор

следуйте в коридор смерти. И даже не думайте снимать ботинки! Поковырайтесь ножом в металлической решетке и вытащите кабель. Поднимите рычажок на стене и спуститесь по спиральной лестнице в машинное отделение. Используйте добытый кабель на батарее, после чего вернитесь в помещение с шестернями. Потяните за рычаг – электричество подано!

Пришла пора поиграть с цепями в главном зале. На левой стороне расположение шаров следующее: низ, верх, центр. На правой – центр, верх, низ. Поднимитесь наверх, откройте панель проектора и вставьте лампу. Вы сможете увидеть местонахождение корабля на карте. Взгляните в перископ – подводная лодка ведет себя крайне странно.

В вашем распоряжении всего пять минут. Вы должны отыскивать позицию на карте и вводить данные с помощью пульта управления – потребуется всего три забега. Впрочем, можете себя не утруждать. Доберитесь до руля и введите в первый раз цифры 120 и 0. Затем установите позиции на 60 и 180. И, наконец – 0 и 240. Вот и все, хвост потерян.

Вернитесь в музей и найдите за диваном орган. Вдавите любую клавишу – вы услышите три ноты. Слабо повторить? 1, 4, 3. Вы вновь услышите те же самые три ноты и, кроме того, одну новую. 1, 4, 3, 7. Полная комбинация – 1, 4, 3, 7, 6, 5, 2. К сведению, вы исполнили кусочек из известной композиции Иоганна Себасть-



и выйдите в главный зал. Вставьте на места новые предохранители. Порядок таков: желтый, красный, синий, белый, зеленый.

Спуститесь вниз, пройдите к деревянному шкафу и верните на место бутылку. Откроется левая створка, и вы сможете заполучить нож для колки льда. Доверьтесь основному инстинкту и



яна Баха. Откроется очередная дверь, и вы окажетесь в спальне Немо. Похоже, все только начинается.

Окончание следует... ■

ВЗВАР

PLATOON



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz_cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Дистрибуторский представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odissey.od.ua, e-mail: cd-rom@odissey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-05. Эксклюзивный представитель на территории Источник компании МСЕ, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Покупатели компании "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зн № 77-4227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Monte Cristo Multimedia. Название и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными товарными знаками Monte Cristo Multimedia. PLATOON (издательский художественный квонцепт) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON TM & © 1986 Orion Pictures Corporation. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Разработчик Digital Russia.

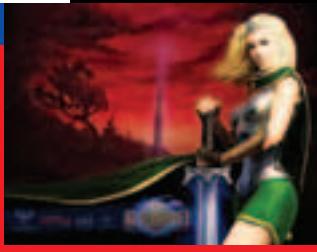


[PC]: AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

Нажмите во время игры **Ctrl + Shift + C**. После того как вы услышите подтверждающий звуковой сигнал, введите один из нижеприведенных кодов для активации необходимого чита:

- win** – выиграть текущий сценарий
- lose** – проиграть текущий сценарий
- gold** – получить 1000 золотых монет
- mana** – получить 1000 единиц маны
- research** – получить доступ ко всем заклинаниям

- spells** – сделать все заклинания бесплатными
- freetmove** – получить способность свободно передвигаться
- towns** – открыть все города на карте
- explore** – открыть/скрыть всю карту
- fog** – откл./вкл. туман
- instantprod** – вкл./откл. мгновенное производство
- instantres** – вкл./откл. мгновенное исследование



- ai** – вкл./откл. искусственный интеллект
- cityspy** – вкл./откл. возможность шпионить во вражеских городах
- upgradehero** – апгрейд героя

[PC]: FREELANCER

Режим Бога:

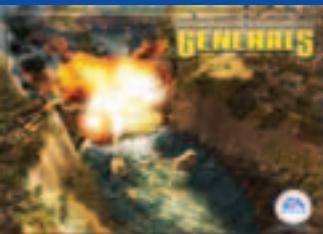
Найдите в директории игры файл *peroptions.ini* и сделайте на всякий случай его резервную копию. Откройте оригинал в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, отыщите строку *DIFFI-*



[PC]: COMMAND AND CONQUER: GENERALS

Рейтинг:

Найдите в директории *c:\my documents* (Win 98, Me) или *c:\documents and settings\administrator* (Win XP) в папке *\command and conquer generals data* файл



skirmishstats.ini и создайте на всякий случай его резервную копию. Откройте оригинал в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, отыщите строку *Honors =* и исправьте ее значение на *9999999999999999*. У вас должно получиться *Honors = 9999999999999999*. Сохраните внесенные изменения.

[PS2]: TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

Все персонажи:

Нажмите **L1 R2 L2 R1 ▶ L3 R3** на экране с заставкой.

Все миссии:

Нажмите **L1 R1 L2 R2 ▶, L3, R3** на экране выбора миссий.

Бонусный уровень:

Нажмите **L1 ▲, R1 ▼, L2 ▶, R2 ◀** на экране с заставкой.

Секретный уровень:

Нажмите **▲, ▼, ▶, ▷, □, ▢, ▣, ▤** на экране с заставкой.

Восстановить здоровье:

Поставьте игру на паузу и нажмите **▲, ▼, ▶, ▷, □, ▢, ▣, ▤**.

Получить все предметы:

Удерживая **R1+L1** нажмите **▲, ▼, ▶, ▷, □, ▢, ▣, ▤** на экране выбора предметов.

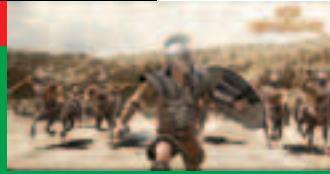
Увеличить число предметов:

Удерживая **R2+L2** нажмите **□, ▢, ▣, ▤, ▲, ▼, ▶, ▷** на экране выбора предметов.

[PC]: AGE OF MYTHOLOGY

Во время игры нажмите клавишу **Enter**, а затем вводите коды, используя исключительно заглавные буквы:

- THRILL OF VICTORY** – выиграть сценарий
- JUNK FOOD NIGHT** – получить 1000 ед. еды
- ATM OF EREBUS** – получить 1000 ед. золота
- TROJAN HORSE FOR SALE** – получить 1000 ед. древесины
- L33T SUPA H4X0R** – ускоренное строительство
- LETS GO! NOW!** – повысить скорость игры
- LAY OF THE LAND** – открыть всю карту
- UNCERTAINTY AND DOUBT** – скрыть карту
- SET ASCENDANT** – показать всех животных на карте



CONSIDER THE INTERNET – замедлить все юниты

GOATUNHEIM – превратить всех противников в козлов

CHANNEL SURFING – юниты могут передвигаться по воде

WRATH OF THE GODS – устроить различные стихийные бедствия

IN DARKEST NIGHT – ночное время суток

WUV WOO – летающий фиолетовый бегемот

I WANT TEH MONKEYS!!!! – нашествие обезьян

RED TIDE – кровавая вода

MR. MONDAY – повысить уровень сложности

[PC]: AQUANOX 2: REVELATION

Создайте ярлык к исполняемому файлу и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметры **-drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice** для активации режима читов. После этого используйте во время игры следующие клавиши:



[PC]: O.R.B.: Off-World Resource Base

Во время игры нажмите клавишу **Enter**, чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды, используя исключительно заглавные буквы:

- \$WIN** – выиграть текущий сценарий
- \$GOD ON/\$GOD OFF** – вкл./откл. режим Бога для выбранного юнита
- \$RU<число>** – получить указанное число resource-юнитов
- \$SU<число>** – получить указанное число support-юнитов
- \$GET TECH** – исследовать текущие технологии
- \$GET ALL TECHS** – исследовать все

технологии

\$FOGOWAR ON/\$FOGOWAR OFF – вкл./откл. «туман войны»

\$WEAKEN ENEMY – ослабить юниты

противника

\$FPS ON/\$FPS OFF – отобразить/скрыть количество кадров в секунду

\$RESEARCH X<число> – установить

скорость проведения исследований

\$BUILD X<число> – установить ско-

рость строительства

\$COLLISIONS ON/\$COLLISIONS OFF – вкл./откл. столкновения с астероидами

F1 – вкл./откл. режим Бога

F2 – вкл./откл. невидимость

F3 – автоматическое выполнение

миссии

F4 – выполнение миссии вручную

F5 – миссия провалена

[PC]: SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Существует несколько способов активировать режим читов. Какой из них подойдет – зависит от версии игры.

1. Нажмите клавишу **[~]** (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите *setrandom sv_cheats 1*.

2. Найдите в директории игры в папке */base* файл *myconfig.cfg*, откройте его в любом текстовом редакторе и отыщите строку *toggleconsole*. Привяжите эту команду к любой свободной клавише. Нап-

ример, для привязки к **[X]** строка должна выглядеть следующим образом:

bindX toggleconsole

Затем запустите игру и вызовите консоль с помощью клавиши **[X]** (в нашем случае).

Загрузите нужный вам уровень, используя команды *map <имя карты>* или *devmap <имя карты>*. После этого введите в консоли *sv_cheats 1* для активации читов.

Теперь вы можете использовать нижеприведенные коды:

god – режим Бога

noclip – получить возможность проходить сквозь стены

give all – получить все оружие и полный боекомплект

notarget – отключить AI противников

nofatigue – никогда не уставать

raven 1 – выбор уровня из главного меню

give ammo – получить полный боекомплект для имеющегося оружия

give armor – получить броню

give health – восполнить здоровье

cmdlist – посмотреть список всех консольных команд

mapname – посмотреть название текущей карты

dir maps – посмотреть список всех карт

kill – самоубийство

quit – выйти из игры

EASTER EGGS

Как было обещано в предыдущем номере «СИ», в сегодняшнем выпуске нашей рубрики мы предлагаем вашему вниманию парочку наиболее любопытных секретов из Tom Clancy's Splinter Cell. Также не станем забывать о No One Lives Forever, лучшем stealth-шутере 2000 года, и о вызывающем файтинге Dead or Alive 2, в исполнении для горячо любимой нами Sega Dreamcast.

[PC]: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Практика показывает, что тщательное исследование уровней зачастую открывает глаза на довольно любопытные вещи: от невероятно забавных багов до запрятанных хитроумными разработчиками easter eggs. В Splinter Cell создатели поступили коварно, разместив главный секрет игры в самом начале тренировочного уровня – собственно, там, где играющий еще плохо представляет весь набор возможных действий. Узнать о постороннем человеке на этапе вполне можно при повторном прохождении. Только, скажите, кому захочется закреплять полученные знания и пробегать tutorial во второй раз?

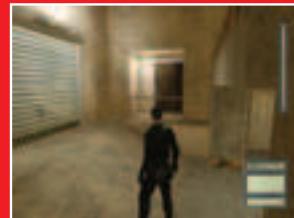
1. Её звали Анной

Загрузите тренировочный уровень и просмотрите начальный видеоролик. После того, как Ламберт заставит вас повернуть головой, вы получите полный контроль над Сэмом. Вместо того, чтобы согласно указаниям бежать вперед и переплазывать через стену, следуйте направо и встаньте в угол. Используйте технику Wall Jump, которая необходима для достижения труднодоступных выступов. Вы прыгаете на одну стену, отталкиваетесь от нее ногами, и, как знатный ниндзя, забираетесь на вторую.



Наверху вы запримите незапертую дверь – ни в коем случае не стесняйтесь и проходите в помещение. Внутри темно, посему используйте режим ночного видения. Выключатель, расположенный

на стене рядом с дверью, давно дожидается ваших действий. На полке вы отыщете Lock Pick – первый признак того, что где-то на уровне запрятан секрет. Приберите отмычку к рукам, после чего можете смело проходить оставшуюся часть карты – до того места, где вам необходимо использовать Wall Jump уже по сценарию.



Перескочите через стену и обратите внимание на запертую дверь справа. Вот, где пригодится отмычка – пограйте с замком, и чуть позже окажетесь внутри небольшой подсобки.

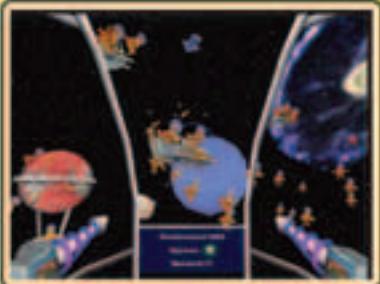


Взгляните на ноутбук и прочтите письмо Ламберту. Анна, автор послания, говорит, что ей очень хочется посмотреть, на что способен Сэм, и посему она будет наблюдать за ним из комнаты, расположенной над тренировочной площадкой. Ради такого дела наша новая поклонница даже сменила код на замке на 5656 – чтобы никто не смог ей помешать. В завершении послания Анна добавляет, что не существует никаких секретов, когда за дело берется Сэм. Все верно, черт побери.



Затем предстоит недолгий путь к началу уровня. На сей раз заберитесь на выступ слева, и вы окажетесь у двери Briefing & Observation, охраняемой кодовым замком. Внутри у окна стоит Анна, поговорите с ней и выясните все отношения. На этом, собственно,

- 6 уровней
- скрытые уровни и ловушки
- 3D графика
- 3 вида оружия
- более 15 врагов



Перед Вами юмористичная аркада, сделанная в духе "Worms", правда сражаться Вы будете не с червями, а с курами. Кибер-цыплята из открытого космоса угрожают нашей планете и любой из Вас может сразиться с ними дома или в офисе. Итак, ваша задача: за полторы минуты расстрелять, взорвать и изничтожить как можно больше кудахтающих квочек.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odysseus.od.ua, e-mail: cd-rom@odysseus.ua, тел.: 8-10-380-48-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

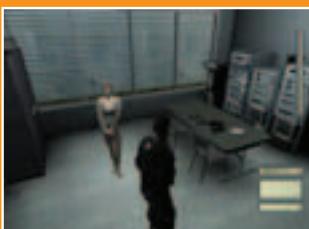
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227.

Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интеко". Права на распространение на территории России, СНГ

и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2002 Enjoy Software. All rights reserved.

рассказ можно было бы и закончить, если бы Сам не обладал столь озорным характером. Хорошенько замахнитесь и ударьте дамочку по голове. Никто не ожидал такого поворота событий? Впрочем, неважно – вы уже уволены.



2. Наследие Ubi Soft



На втором уровне CIA HQ разыщите комнату, в которой охранники слушают радио. У стены красуются автоматы, забитые колой и чипсами. Внимательно изучите все пакетики – вы обязательно найдете изображение Рэймона. Такая промо-акция Ubi Soft, запущенная в преддверии релиза Rayman 3: Hoodlum Havoc, заслуживает только одобрения.

На этом список секретов в Splinter Cell не заканчивается. Ищите, пишите, мы же продолжим публикацию в одном из ближайших номеров.



[PC]: NO ONE LIVES FOREVER

1. Музыкальная пауза

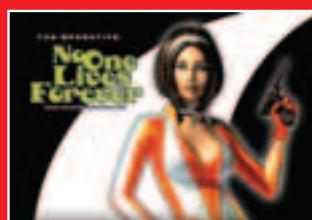
Желаете узнать самый популярный прикол 2000 года? Прежде всего, загляните в меню опций и отключите музыку, иначе вы попросту ничего не услышите. Начните новую игру, нажмите клавишу **Esc** и наберите **trmiked**, после чего вам будет предложена неимоверная сумма денег.

Не стоит забывать, что бесплатный сыр бывает только в мышеловках, так что без малейших раздумий откажитесь от крайне соблазнительного предложения. Хотя если все же алчность овладеет вашим рассудком, и вы нажмете на YES, вас без особых церемоний выбросят из игры. Прямо на рабочий стол.

Нажавшие же на NO получат возможность прослушать прикольную песенку, исполненную самими разработчиками.

2. HARM.

Знаете, как расшифровывается аббревиатура организации? На уровне Trouble in the Tropics из одного секретного доку-



мента можно получить информацию о Hair Alternative Replacement Membership. Казалось бы, вот она – разгадка в неповторимом стиле NOLF! Однако уже под конец игры вы узнаете, что у Волкова были судебные тяжбы с этой компанией по поводу торговой марки HARM, так что вопрос остается открытым.

3. Фальшивая смерть

Помните трогательную сцену, когда Бруно убивают в Марокко? Присмотритесь внимательно – у погибшего друга моргают глаза. Если вы выстрелите в труп, то провалите миссию. Интересно, что можно было бы подумать, если бы мы не знали о дальнейшей судьбе героя...

[DC] DEAD OR ALIVE 2

1. Для тех, кто постарше

Укажите в опциях, что ваш возраст больше 21 года. А еще лучше прикиньтесь седовласым старичком и выставьте максимально возможные 99 лет. Для этого вам необходимо побывать в меню Options → Game Settings → Other Settings.

После этого выберите режим Survival Mode или Time Attack и играйте до тех



пор, пока не попадете в первую десятку лучших игроков. Когда вас спросят об имени, введите REALDEMO. Затем вернитесь на начальный экран и дождитесь появления теперь уже более откровенной заставки. Наслаждайтесь! Обнаженная Казуми? Ничего не знаю.



2. Девушки в бикини

Вставьте диск в CD-ROM компьютера и загляните в директорию /bonus. Вы отыщете несколько изображений героинь игры в бикини. Поистине бесценная коллекция!

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

READER'S HINTS

[PS2]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинты

Автор: Vercetti (straight@gala.net)

Вы желаете знать, где находятся все вертолеты в игре?

Maverick – на крыше Hyman Condo в Downtown (приобретите за \$18,000) и на крыше Vercetti Estate.

Police Maverick – на крыше полицейского участка в Downtown.

VCN Maverick – на крыше с вывеской VCN в Downtown.

Sea Sparrow – за Vercetti Estate, когда вы соберете 80 Hidden Packages (используйте R1 для стрельбы)

[PC]: NEVERWINTER NIGHTS

Тип: хинты

Автор: Вадим (vedimer@hotmail.com)

– Если вы играете за вора или же у вас в команде есть персонаж со свойством Sneak Attack, всегда атакуйте противников сзади, дабы

удвоить наносимый урон.

– Перед тем как открывать сундуки, принадлежащие важным NPC, сорвите свою игру. Содержимое генерируется случайным образом, так что можете перезагружать свою игру до тех пор, пока не наткнетесь на то, что оптимально подходит вашему герою.

– Wizard, Sorcerer и Druid могут увеличить команду до четырех: герой, спутник, вызванное существо и фамильяр.

[PC]: DIABLO

Тип: хинты

Автор: Вадим Виноградов (pokemonka2002@mtu-net.ru)

Существует два способа, которые помогут вам дублировать предметы. Привожу их описание:

1. Бросьте предмет так, чтобы он упал точно за открытым порталом. Щелкните на вещичке, и вы перенесетесь в город. Выброшенный предмет будет у вас, что называется, «на

мышке». Вернитесь обратно в подземелье, и вы обнаружите точно такую же вещичку. Только ни в коем случае не кладите скопированные предметы в инвентарь – игра их



сразу разоблачит и уничтожит.

2. Забейте полностью весь свой рюкзак. Бросьте предмет, который вы хотите скопировать, на землю, а затем положите на его место что-нибудь еще. Отойдите в сторону и закройте инвентарь.

Щелкните на желаемом предмете, и когда герой подойдет к нему, нажмите клавишу **[I]**. Выберите штуку, которую вы положили на место

ценной вещи. Выброшенный предмет окажется в своем споте. Теперь дело осталось за мелким. Бросьте ненужную вещь на землю, и она тут же превратится в копию ценного предмета.

Приемы работают во всех версиях Diablo и Hellfire.

[PS2]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинты

Автор: Vercetti (straight@gala.net)

Привожу полный список призов, которые выдаются за каждые десять Hidden Packages:

- 10 –> Body Armor
- 20 –> Chainsaw
- 30 –> Python
- 40 –> Flamethrower
- 50 –> Laser Scope Sniper Rifle
- 60 –> Minigun
- 70 –> Rocket Launcher
- 80 –> Sea Sparrow
- 90 –> Rhino
- 100 –> Hunter & \$100.000

APERA 4X4



На відмінний критичний підхід та креативність можна звертатися до Тернера. 1993-195-01-16. В його заснованому колективі залежі Альбукерк відзначають 1993-195-01-16. в-9901: збірка-загальнотворчих експонатів за Кінською - музейний Музеївський архівно-історичний



НОВЫЙ
ДИСК



НОВАЯ ЛИНЕЙКА ВИДЕОКАРТ ОТ ASUS

Компания ASUSTeK анонсировала новую линейку видеокарт на базе процессора GeForce FX 5200 GPU. Это три модели: V9520 Video Suite, V9520/TD и V9520Magic/T. Новинки отличаются целым набором инновационных технологий. В их числе NVIDIA CineFX (tm) – новая архитектура, включающая в себя огромное количество совершенно фантастических разработок; Lightspeed memory – архитектура памяти третьего поколения. Продукт поддерживает AGP 8x. Модели V9520 VideoSuite и V9520/TD плюс ко всему поддерживают технологию ASUS Smart Cooling, задача которой – снижение скорости вращения кулера при небольшой нагрузке системы. Вся линейка поддерживает технологию ASUS Smart Doctor technology, которая позволяет разгонять видеокарты и следить за их температурой. Отличия между моделями небольшие и заключаются в за-

ниженной частоте памяти у V9520Magic/T и различном количестве видеовыходов на картах. ■



ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

	V9520 Video Suite	V9520/TD	V9520Magic/T
Установлено памяти:	128 Мбайт DDR	256/128 Мбайт DDR	128/64 Мбайт DDR
Частота процессора:		250 МГц	
Частота памяти:	400 МГц (200 МГц DDR)	400 МГц (200 МГц DDR)	332 МГц (166 МГц DDR)
RAMDAC:		400 Мгц	
Частота обновления:		60-240 Гц	
Максимальное разрешение:		2048 X 1536 X 75Гц	
Стандарт шины:		AGP 8X/4X/2X	
VGA output:		Стандартный 15-pin D-sub	
TV-out port:		S-VHS & Composite	
DVI-I:	Да (Dual DVI)	Да	Нет
2nd VGA:	Да (Dual VGA)	Да	Нет

DVD/RW-КОМБАЙН ОТ **PLEXTOR**

Компания Plextor, заслуженно считающаяся одним из лидеров по разработке и производству CD-приводов, выпустила новый внутренний DVD/RW привод PlexWriter 4/2.4/12&16/10/40A с IDE интерфейсом. Устройство записывает DVD со скоростью 4x, перезаписывает DVD – 2-4x, читает DVD – 12x, записывает CD – 16x, перезаписывает CD – 10x и читает CD – 40x. В приводе поддерживаются технологии BURN-proof (препятствует обнулению буфера, что позволяет избежать порчи носителей при записи), PowerRec (проверка качества носителей перед записью и выбор оптимальной скорости записи) и Lossless Linking (обеспечивает безошибочную и высококачественную мультисессионную запись и перезапись DVD). Время наработки на отказ – 60.000 часов. Привод можно устанавливать как в горизонтальном, так и в вертикальном положении. Нельзя не отметить традиционно богатую комплектацию: DVD-R диск, один DVD-RW, комплект кабелей и набор фирменного программного обеспечения. Данный привод представляет собой универсальное устройство, изготовленное на традиционном для Plextor высочайшем уровне, и его можно смело рекомендовать и для работы и для дома.

Характеристики:

- Время доступа к данным <120 мс (CD) и <140мс (DVD);
- Буфер 2 Мбайт;
- Имеется возможность обновления прошивки.



ПЛАЗМЕННЫЕ НОВИНКИ ОТ **HITACHI**

Новую серию плазменных телевизоров второго поколения выпустила компания Hitachi. В данный момент представлены две модели – это PD32-A3000 и PD42-A3000, размером 32 и 42 дюйма по диагонали. В основе устройств лежит новейшая разработка Hitachi – плазменные панели серии H2, обладающие высочайшим уровнем контрастности (1000:1) и яркости (1000 кд/м²) и, по заявлению Hitachi, демонстрируют соответствующее качество изображения. В новых телевизорах присутствует фирменная технология высококачественной передачи изображения ALIS, основанная на принципе попеременной подсветки поверхности плазмы при помощи четных и нечетных линий электродов. Благодаря этому телевизоры обладают маленьким размером пикселя и прекрасным разрешением: 852x1024 – у PD32-A3000 и 1024x1024 – у PD42-A3000. Из особенностей новинки стоит отметить то, что саму панель можно повесить на стену, а тюнер, выполненный в виде приставки и напоминающий обычный DVD-плеер, поставить в любое удобное место.



ПЕРЕХОДНИК IDE – SERIAL ATA ОТ **ABIT**



В свете грядущего перехода на serial ata компания Abit выпустила переходник ide/sata. Таким образом, компания позаботилась о тех, кто хочет перейти на serial ata уже сейчас. Переходник представляет собой небольшую пластиковую коробочку черного цвета, которая подключается к винчестеру, и уже к ней подключается шлейф serial ata. Называется это устройство Abit's Serillel. Тесты системы с данным переходником показали очень хороший прирост скорости.

Данным устройством поддерживаются винчестеры объемом до 120 гигабайт. Планируемая розничная цена новинки составляет \$35.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

И СНОВА FLATRON...



LGT710PH

Компания LG выпустила две новые модели мониторов из линейки Flatron. Модели отличаются оригинальным дизайном и имеют неплохие характеристики. В мониторах присутствуют две новые функции BrightView и BrightWindow. Первая предназначена для изменения настроек монитора нажатием одной

© ПАТРОН 7710РН

LG FLATRON 1710PF

Размер экрана
Ш: 0,85 м

Шаг: 0.25 мм;
Тип ЭЛТ: инварная теневая маска, антибликовое покрытие ARAS, линзочный фокус.

Покрытие ARAS, динамический фокус
Размер изображения: 325x311 мм.

Размер изображений: 325x244 мм,
Горизонтальная частота: 30-85 кГц

Вертикальная частота: 50-160 Гц

Максимальное разрешение: 1600

Максимальное разрешение: 1800x1200, 88 Гц;
Рекомендованное разрешение: 1280x1024, 75 Гц /

Рекомендованное разрешение: 1280x1024, 75 Гц
1024x768 85 Гц

102 /X/ 00 00 14

Тип видеосигнала: аналоговый RGB, раздельный;
Вход: 15-штырьковый D-Sub;
Размеры: 400x411x401 мм;
Вес: 15.5 кг;
LG FLATRON T710BН:
Размер экрана: 17";
Шаг: 0.25 мм;
Тип ЭЛТ: инварная теневая маска, антибликовое покрытие ARAS, динамический фокус;
Размер изображения: 325x244 мм;
Горизонтальная частота: 30-71 кГц;
Вертикальная частота: 50-160 Гц;
Максимальное разрешение: 1280x1024, 66 Гц;
Рекомендованное разрешение: 1024x768, 85 Гц;
Тип видеосигнала: аналоговый RGB, раздельный;
Вход: 15 штырьковый D-Sub;
Размеры: 400x411x401 мм;
Вес: 15.5 кг



LG T710BH

ВНЕШНЯЯ AUDIGY 2



Компания Creative выпустила внешнюю звуковую карту Sound Blaster Audigy 2 Platinum EX, в которой реализованы как ранее существовавшие, так и новые технологии. Среди новинок нельзя не отметить возможность 6-канальной записи (с качеством 24-bit/96kHz по технологии ASIO 2.0), для реализации которой на карте присутствуют 6 аналоговых входов. Кроме этого, имеются два порта SB1394/FireWire, а также цифровые (оптический и коаксиальный) входы и выходы. В комплект поставки входит ПО для написания музыки, в том числе Fruity Loops, ACID. Creative заявляет, что новинка имеет студийное качество. Эта звуковая карта обещает стать очень интересной, хотя и далеко не дешевой покупкой.

ТЕСТ LCD-МОНИТОРОВ 15"

САМЫЕ ДОРОГИЕ СРЕДИ САМЫХ ДЕШЕВЫХ

TEST LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Как известно, у всех производителей LCD-мониторов устройства 15-дюймовой линейки – наиболее дешевые. Мы решили тестировать самые дорогие модели этого класса – оптимальный вариант для тех, кто хочет пользоваться качественным LCD-монитором за умеренные деньги.

Для улучшения качества проведения субъективных тестов мы подключали несолько мониторов к одной видеокарте через VGA-разветвитель (VGA-splitter). Это позволило сравнить два и более мониторов на одном и том же тестовом изображении. Перед испытаниями все панели настраивались на оптимальное отображение.

ДИЗАЙН И ЭРГОНОМИКА

Знакомство с монитором начинается с его подключения. Тут-то и проявляются первые особенности (см. График 1). Для рекламных буклетов мониторы обычно фотографируют без проводов, чтобы не испортить впечатление от дизайна. Согласитесь, в этом есть небольшой подвох, ведь использовать они будут с проводами. Потому мы сделали фото мониторов во включенном состоянии, чтобы вы могли рассмотреть, как они реально будут выглядеть. Дизайну каждого монитора мы дали субъективную оценку в баллах, учитывая при этом не только красоту, но и удобство эксплуатации. «Приз зрительских симпатий» заслужил Roverscan Futura – все наши коллеги восхищались его необычностью. Два монитора SAMSUNG SyncMaster 151P и CTX PV520A имеют возможность поворота на 90 градусов (портретный режим), что делает удобным просмотр фотографий и текстов в формате А4, так как они помещаются на экране целиком. Подключение шнурков к панели у нижней части экрана мы считаем неудобным и за это снизили баллы Roverscan Futura и LG Flatron L1510S. У Mitsubishi E55LCD провода можно убрать в стойку – несомненный плюс, – хотя для этого придется изрядно повозиться. Также мы счита-

test lab выражает благодарность компаниям NT-Computer и «Остров Формоза» за предоставленное на тестирование оборудование.

ем очень удобным размещение блока питания в корпусе монитора: этим свойством обладают LG и Mitsubishi E55LCD. Наличие большого количества кабелей и лишних предметов на рабочем месте раздражает, так что внешний блок питания монитора вряд ли можно считать преимуществом. Достоинством LCD-панелей принято считать низкое энергопотребление (см. График 2). Для сравнения: средний 15-ти дюймовый CRT-монитор потребляет около 100 ватт. LCD-дисплей – минимум в два раза меньше. Удивительно, но на паспортных данных наименее прокорявым оказался Mitsubishi E55LCD, хотя, казалось бы, грелся больше всех.

ЯРКОСТЬ И КОНТРАСТНОСТЬ

На графике 3 отображены паспортные данные по яркости и контрастности. Яркость измеряется в канделях на квадратный метр и зависит от мощности ламп подсветки, а также способности жидких кристаллов пропускать свет без потерь. Конtrастность показывает, во сколько раз отличается самая яркая точка от самой темной точки, которую способен высветить монитор. График 4 отражает наши впечатления от игры Unreal Tournament 2003, просмотра любительских фотографий и общую оценку. В игре важны высокая яркость и контрастность, чтобы темные области не скрывали силуэт врага, прячущегося вдалеке. Монитору CTX PV520A явно не хватает контрастности. Близкие к CTX PV520A модели стоят у нас в редакции, и игроки в Counter-Strike жалуются, что в очередной раз кого-то

ЦИФРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

Цифровой интерфейс монитора. Графический адаптер преобразует цифровой сигнал в более удобный вид для передачи по кабелю в монитор. Качество изображения в этом случае лучше, поскольку исключается преобразование цифра-аналог-цифра. Отпадает необходимость в автономной настройке. В LCD-монитор через такой интерфейс поступает соответствующий ему цифровой сигнал. К сожалению, в нашем тестировании такие интерфейсы были только на мониторах Samsung, хотя по соседству расположились и дополнительные аналоговые интерфейсы для совместимости со старыми компьютерами. Многие современные графические адаптеры имеют два типа интерфейсов: аналоговый и цифровой.



ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

CTX PV520A
LG 566LM
LG Flatron L1510S
Mitsubishi E55LCD
Roverscan Futura (L1501B)
Samsung SyncMaster 151P
Samsung SyncMaster 152T

дядя под которым на экран мы видим неискаженное изображение (см. График 5). Если смотреть на LCD-дисплеи под разными углами, то будут меняться яркость, контраст, цвета. Мы построили графики, сверяясь с паспортными данными. Исходя из субъективных впечатлений, можно сказать, что изображением на мониторах Samsung можно действительно любоваться под очень широким углом с незначительными искажениями. А вот монитору CTX PV520A угла обзора явно не хватает, особенно в портретном режиме.

МЕРЦАНИЯ И ПЕРЕЛИВЫ

У LCD-мониторов имеется известный недостаток – ограниченный угол, гла-

LG 566LM



СТОИМОСТЬ: \$365

Не самый яркий монитор с хорошей автоматической настройкой. Встроенный блок питания не грееется и экономит место на столе. Колонки маленькие. Есть ручка для переноски.

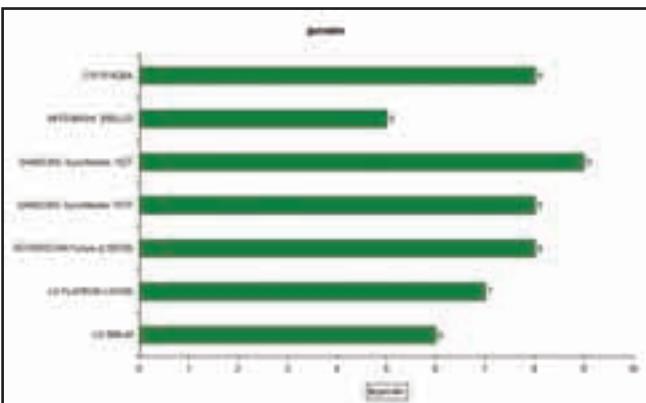


ГРАФИК 1

ламного лозунга: «От ЖК-монитора не устают глаза!» Начнем с того, что от длительного чтения текста или разглядывания изображения глаза устают, даже если мы имеем дело с бумажными носителями. Основная причина усталости глаз при работе за CRT-монитором – мерцание изображения. Однако на частотах развертки 85-100 герц этот эффект сильно снижается. LCD-дисплей не мерцает вообще. Зато он переливается, и от этого глаза тоже страдают. Дело в том, что человек постоянно двигает глазами и головой при работе за компьютером, что и приводит к тем самым переливам. Многие наши знакомые, проводящие весь рабочий день за ЖК-монитором, жалуются на то, что их утомляет этот эффект. Хотя есть и такие, кто считает переливы менее болезненным эффектом, чем мерцание.

Также глаза могут уставать от нечеткого, темного, расплывчатого изображения, которое дает некачественный LCD- или CRT-монитор.

ВРЕДНЫЕ ИЗЛУЧЕНИЯ

Во время подготовки статьи у нас в редакции возник интересный разговор по поводу вредных излучений CRT-мониторов. Мы навели справки, и оказалось, что о вреде последних вспоминают в основном ярые сторонники LCD-дисплеев. Причем упоминаются какие-то мифические «вредные для здоровья» излучения CRT. Первое, что приходит в голову, это электромагнитное излучение. Однако сам компьютер, мобильные телефоны, микроволновые печи, да и просто провода также являются источником такого рода колебаний. При этом вредное воздействие на человека излучения от тех же ми-

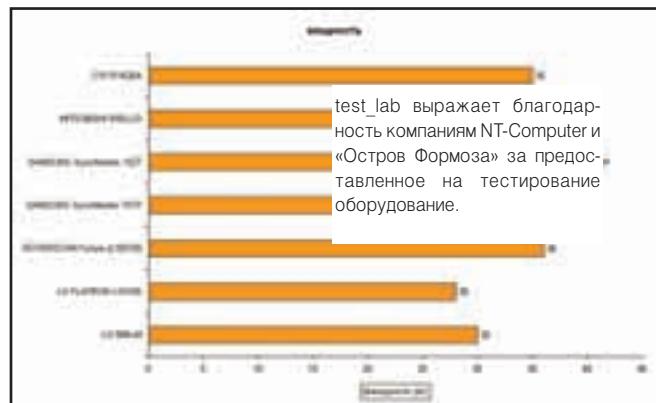


ГРАФИК 2

роволновок так и не доказано.

Как пишут на http://www.radiation.ru/begin/begin_1.htm#1_11, уровень естественного радиоактивного фона в среднем по городу изменяется от 8-и до 20-ти мкР/час. И хотя во многих местах суточная доза в 1000 раз превосходит среднюю, какое бы то ни было влияние на здоровье людей не выявлено.

Итак, говорить о том, что качественный CRT-монитор «вреднее», чем LCD, довольно сложно. Тем более что международные стандарты очень требовательны к экологичности (безвредности) изделия.

ФОКУС И ТИП ИНТЕРФЕЙСА

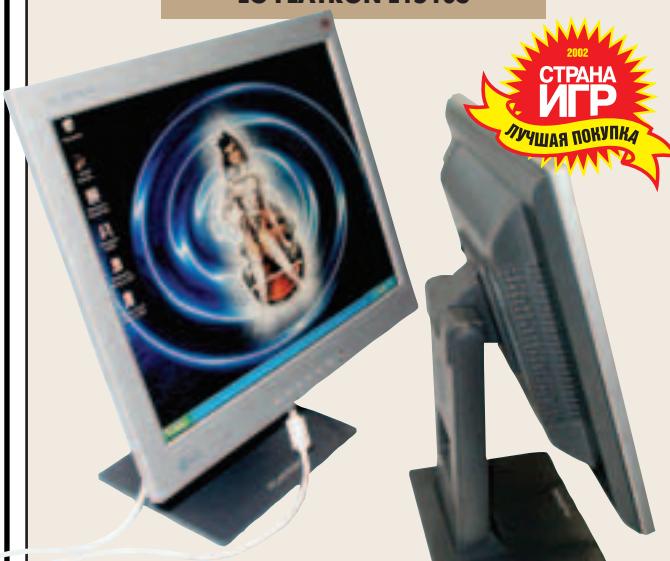
На CRT-мониторе под фокусом электронного пучка можно понимать радиус «зайчика» на экране, который он отбрасывает, то есть размер

ТЕХНОЛОГИИ CRT И LCD

CRT (Cathode Ray Tube) – Электронно-Лучевая Трубка (ЭЛТ). Мониторы на базе этой технологии называют ЭЛТ либо CRT.
LCD (Liquid Crystal Displays) – Жидко-Кристаллические (ЖК) дисплеи – предмет нашего тестирования.

точки. Увеличение этого параметра является следствием размытия фокуса. Большая проблема CRT – неравномерность фокусировки – в одном месте экрана фокус может быть четким, а по краям размытым. У LCD-дисплеев таких проблем не должно быть в принципе, так как все ячейки матрицы одного размера. Действительно, изображение на ЖК-мониторах выглядит более четким, однако и на них могут быть замечены неравномерности.

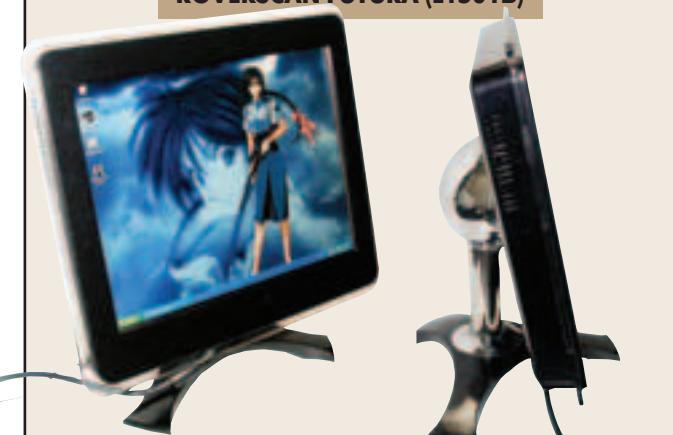
LG FLATRON L1510S



СТОИМОСТЬ: \$360

LG FLATRON L1510S отличается оптимальным сочетанием цены и качества. Пусть матрица не самая яркая в обзоре, зато монитор корректно отображает картинку, не «заваливает» объекты по яркости. Есть серьезно продуманный режим ручной настройки. Провода подсоединяются к панели у нижней части экрана, это не очень удобно. LG хранит верность своим принципам, поэтому блок питания встроенный, и при этом монитор не греется.

ROVERSCAN FUTURA (L1501B)



СТОИМОСТЬ: \$450

Как мы уже говорили, дизайн – одна из наиболее сильных его сторон. Очень приятно, что монитор умеет вращаться вокруг своей оси, что очень удобно. Однако шнуры подключаются к нижней части экрана, чем серьезно портят великолепный внешний вид монитора. Было бы намного лучше, если бы они крепились к ножке, как у Samsung. У LG 566M и RoverScan Futura очень похожи меню: одинаковые кнопки, одинаковые расцветки, сходные названия пунктов меню. Такое невероятное сходство позволяет предположить, что у RoverScan Futura внутри начинка от LG. С одной стороны, это вызывает какое-то разочарование, а с другой – это говорит о неплохом качестве монитора. Кстати, автономная такая же мощная, как и у LG 566M. Красивые, но не очень удобные кнопки сзади.

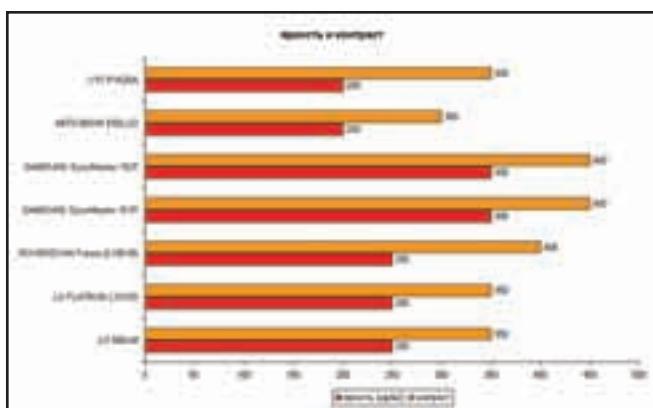


ГРАФИК 3

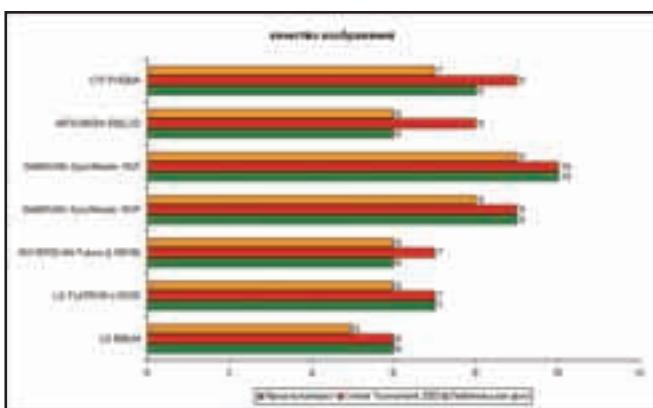


ГРАФИК 4

АНАЛОГОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС



Традиционный аналоговый интерфейс монитора. Графический адаптер преобразует цифровой сигнал в аналоговый: три цвета и синхронизация. Для электроннолучевого монитора этот сигнал удобен, поскольку изображение формируется плавными изменениями напряжения в электронных пушках и на катушках отклонения. То есть электроннолучевая трубка управляет аналоговыми сигналами. Матрица LCD-дисплея – цифровое устройство, самый настоящий массив точек. Поэтому аналоговый сигнал с адаптера приходится преобразовывать в цифровой. Во время этого преобразования изображение может ухудшаться, в результате чего и появляются те самые замыленности. Чтобы привести изображение в норму, монитор должен автоматически настроить свой аналого-цифровой преобразователь.

мерные «замыливания» изображения, схожие с эффектами некачественного фокуса.

На Графике 6 мы оценили качество автонастройки монитора при подк-

лючении через аналоговый интерфейс. На оценку влияло наличие «замыленностей», ряби, сдвигов экрана, поведение монитора при смене режима. Оценка производилась в

баллах по сравнению с другими мониторами на разрешениях 1024x768 и 800x600 точек.

Разрешение 1024x768 – оптимальное для пятнадцатидюймовых LCD-мониторов, так как соответствует параметрам матрицы. В этом режиме дисплей должен показывать идеально.

Режим 800x600 заставляет монитор использовать интерполяционный алгоритм и позволяет оценить качество аналого-цифрового преобразователя. Великолепно работает автостройка у LG 566LM, Roverscan Futura и Mitsubishi E55LCD. Они самостоятельно определяют смену режима, прогоняют алгоритм настройки и высвечивают на экран новые параметры. Мониторы Samsung и CTX хуже определяют смену режима, заставляя по несколько раз нажимать на кнопку автоподстройки. Однако сама настройка также работает неплохо. В

мониторе LG Flatron L1510S кнопка автоматической настройки имеется, но эффект от нее слабый. Зато есть ручная настройка под параметры входного видеосигнала, которые дают ощущимые результаты.

На этом тесте мы заметили, что по экрану монитора CTX PV520A идут еле заметные помехи. Видимо нам достался монитор с неисправным шнуром или с неисправным блоком питания, поскольку режим и способ подключения дисплея к компьютеру никак не влияли на эти артефакты.

ЗАПАЗДЫВАНИЕ МАТРИЦЫ

Каждая точка TFT-матрицы хранит свое состояние до прихода нового сигнала. Поэтому LCD не мерцает. Если на CRT-мониторе одновременно горят только одна точка – «зайчик» луна, то на ЖК все точки горят одновре-

SAMSUNG SYNCMASTER 151P



СТОИМОСТЬ: \$490

Есть возможность перехода в портретный режим. Кроме того, регулируется высота экрана и его наклон. Единственным минусом дизайна можно назвать наличие двух шнуров (AVI и DVI), торчащих сзади. Понятно, что использовать мы будем только один, другой же будет бесполезно болтаться. Сенсорное меню вряд ли можно назвать очень полезным, хотя оно и удобно. Привлекают внимание огромные, удачно встроенные в корпус колонки и удобная ручка для транспортировки. Все шнуры подключаются к подставке. Очень хорошо подходит для игр и работы с графикой.

SAMSUNG SYNCMASTER 152T



СТОИМОСТЬ: \$420

Самые лучшие результаты по отображению графики! Этот монитор сразу заметен на фоне других. Провода подключаются к подставке. Можно вешать на стену. Стильный дизайн.

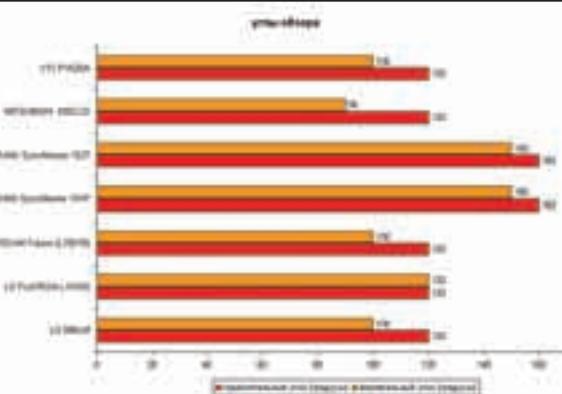


ГРАФИК 5

менно. Глаз человека очень инертен, поэтому если электронный луч пробегает экран 85-100 раз в секунду, кажется, что все пространство заполнено точками, а мерцание не заметно. Однако на переключение каждой ячейки TFT-матрицы требуется время. Все мониторы из нашего тестирования дают очень хорошие результаты по запаздыванию матрицы, сравнимые с CRT. Проверить скорость реакции матрицы легко, для этого загрузите текстовую страницу и быстро прокрутите ее. Если запаздывание большое, то изображение смажется. Кстати, у CRT также можно наблюдать запаздывание, для этого быстро проведите белым курсором мыши по темному экрану и увидите белый шлейф. Это люминофор не успевает гаснуть в силу своей инертности. У LCD обратная болезнь – точки не успевают зажигаться.

Когда готовился этот тест, нас спрашивали, на что влияет частота развертки экрана и почему при ее смене мониторы иначе себя ведут. Реальная частота смены изображения зависит от задержки матрицы, как не меняйте – упрется в этот предел. Монитор с аналоговым интерфейсом будет себя вести различно в зависимости от выставленной на графическом адаптере частоты развертки, так как его аналого-цифровой преобразователь будет работать в разных режимах.

ГЕОМЕТРИЯ МОНИТОРА

Под геометрией понимают способности дисплея рисовать круги круглыми, а не овальными; прямые линии прямы, а не кривыми; то есть способности избегать геометрических искажений. У ЭЛТ-дисплеев с геометрией традиционно очень большие проблемы. На

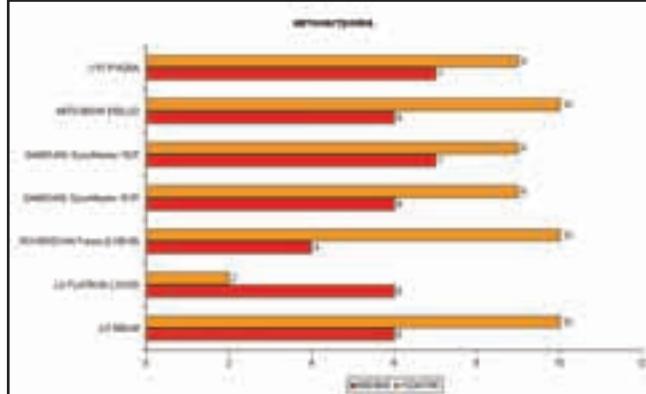


ГРАФИК 6

изображение ЭЛТ-монитора влияет кривизна экрана, бочкообразные, трапециoidalные, сдвиговые искажения. Это связано с тем, что пучком электронов достаточно сложно точно управлять. Точка, которую выбивает электронный пучок на люминесцирующем слое, может гулять в зависимости от различных обстоятельств. На матрице ЖК-дисплея каждая точка находится на постоянном месте, потому проблем с геометрией не наблюдается. Однако нет ничего идеального на свете: LCD также имеют едва заметные искажения на левой и правой границе матрицы. Тем не менее, все протестированные мониторы имели неплохие геометрические характеристики.

ПРОБЛЕМА ЗАГРЯЗНЕНИЯ ЭКРАНА

У многих людей есть вредная привычка тыкать пальцами в монитор. Поэ-

тому защитное стекло ЭЛТ-монитора частенько приходится очищать от наросшего слоя грязи. С ЖК-мониторами все гораздо сложнее. В инструкциях к большинству таких дисплеев сказано: давление на матрицу оказывать не рекомендуется ввиду высокой вероятности ее повреждения. Сама поверхность LCD далеко не гладкая. Это полезно для предотвращения бликов, но вот грязеустойчивость такой поверхности снижается. Очистить LCD-монитор от брызг и пятен очень тяжело, а порою практически невозможно. Однако очередной раз очищая от отпечатков чужих пальцев любимый дисплей, не переусердствуйте! В одной из инструкций мы прочли, что жидкий кристалл может выплыть из разбитого монитора и попасть на кожу, в этом случае необходимо обратиться к врачу!

CTX PV520A



СТОИМОСТЬ: \$420

Пристегивается блок с внешними колонками, который сильно портит внешний вид монитора. Провода подсоединяются удобно. Весьма чувствителен к помехам в сети, по экрану постоянно бежали помехи, которых на других мониторах не было. Маленький угол обзора, что делает портретный режим не очень удобным при использовании.

MITSUBISHI E55LCD



СТОИМОСТЬ: \$400

«Заваливает» яркость. Можно упаковать проводки в стойку, но это у нас сделать так и не получилось, потому что для этого ее пришлось бы разбирать. Встроенный блок питания. Монитор сильно греется. Ужасно неудачное меню.

HARDWARE USAGE

SAMSUNG SYNCMASTER 151P – ВЫБОР РЕДАКЦИИ

SAMSUNG SYNCMASTER 151P - ВЫБОР РЕДАКЦИИ

TEST LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Вполне закономерно, что этот монитор победил в нашем teste. Ведь это наследник легендарного семнадцатидюймового Samsung SyncMaster 171P с дизайном от студии Porsche. Похвально стремление компании Samsung сделать эту великолепную модель более доступной широкому кругу пользователей, чуть уменьшив диагональ матрицы.

Этот монитор в высшей степени эргономичен, поскольку имеется возможность перемещать экран в трех плоскостях. Его можно наклонять вперед и назад, а также двигать на ножке вверх и вниз, для установки наиболее удобного уровня. При этом монитор снабжен ручкой для переноски, которая также помогает регулировать высоту подъема экрана.

Одним из основных достоинств Samsung SyncMaster 151P является возможность перехода из альбомного в портретный режим. Это оценят все, кто много работает в офисе, ведь повернутый на 90 градусов экран позволит полностью разместить на экране документ формата А4. Не менее удобен такой вариант и для комфортной работы с бесконечными электронными таблицами.

Широкий угол обзора по горизонтали (160 градусов) и по вертикали (150 градусов) позволяет одинаково комфортно работать как в обычном альбомном, так и в портретном режиме. Всех интересует вопрос: как перевести изображение из альбомного в портретный режим? Нет ничего проще. Для этого, не отключая компьютер и монитор, нужно просто повернуть экран влево или вправо, как больше нравиться. К сожалению, монитор не умеет давать сигналы системе для автоматического переключения разрешения экрана. Но не такой уж это и недостаток, поскольку нам не всегда требуется переключать разрешение, например, если вы решили отсмотреть только что скачанные с цифровой камеры фотографии людей в полный рост. Как правило, такие фото отображаются горизонтально, и их приходится переворачивать программно. Но SyncMaster 151P позволит сделать это одним движением руки.

Для смены разрешения системы с

1024x768 на 768x1024 в комплекте с монитором Samsung SyncMaster 151P поставляется программное обеспечение PIVOT. После установки эта программа по требованию пользователя

переворачивает изображение экрана в нужную сторону. Поворот можно осуществить с помощью правой кнопки мыши, выбрав нужный пункт меню, или с помощью специального значка

на панели задач. Но самый лучший способ – воспользоваться горячими клавишами, которые программа PIVOT своевременно предлагает настроить. Если вы постоянно используете SyncMaster 151P, то быстро привыкнете к легкой смене портретного режима и больше не сможете работать на других моделях.

Некоторой недоработкой можно назвать тот факт, что при повороте экрана меню настроек монитора не меняет своего положения. Хотя вряд ли вы часто будете его использовать, так что эту недоработку можно считать несущественной.

Наш победитель совместим с двумя стандартными интерфейсами: цифровым и аналоговым. Это значит, что есть возможность работать как со старыми компьютерами и адаптерами, так и добиться высокого качества изображения с применением цифрового интерфейса. Только один небольшой недочет – шнуры аналогового и цифрового интерфейсов торчат из подставки – они в ней намертво закреплены. Использоваться, конечно, будет только один, в то время как другой будет мешаться, поскольку отсоединить его нельзя.

Экранное меню сенсорное. Достаточно легкого прикосновения для нажатия кнопки. Все настройки достаточно удобны.

Ну и, конечно, основным преимуществом этого монитора являются исключительные характеристики TFT-матрицы: яркость 350 кандел на квадратный метр, и контрастность 450:1. Такие показатели позволяют эффективно применять монитор для игр, просмотра фильмов, работы с графикой. Samsung SyncMaster 151P великолепно сочетает в себе эргономичность и высокое качество матрицы экрана, за что и удостоился специальной награды от нашего журнала. ■



PS SERVICE.RU

ПСИХОЛОГИЯ
ДЛЯ БИЗНЕСА

ПСИХОЛОГИЯ
НА НАЧАДЫЙ ДЕНЬ

ПСИХОЛОГИЯ
ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

ВСЯ
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ
МОСКОВЫ

www.psystyle.ru - ежедневное обновление



МАТЧБОП

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: BALES@MEDIA2000.RU ЗАКАЗ ДИСКОВ по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: ZAKAZ-SO@MEDIA2000.RU Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: SUPPORT@MEDIA2000.RU



Локализованный представитель на территории Украины: ООО "Домбай", www.dombay.com.ua, e-mail: domb@domb.ua, тел. 8-10-38048-735-18-55
Локализованный представитель на территории Болгарии: компания МДС, www.mds.bg, e-mail: mds@mds.bg, тел. 8-10-372-806-57-38

ПОКАЗАТЕЛЬНАЯ выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия № 77-8227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 WANADOO EDITION / САРАРАСЕ. © 2002 GIANNI CIASSI NICOL DIK. Издатель: WANADOO EDITION. Развязчик: САРАРАСЕ. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ТИР ДЛЯ DREAMCAST

Наверное, самый аркадный из всех жанров – шутер для светового пистолета. Здесь нет места каким бы то ни было приключенческим элементам, нужно лишь крепче держаться за рукоятку, быстрее нажимать на курок да лучше целиться. Поэтому, кстати, немалая часть хитов вообще не портируется на домашние консоли с аркадных автоматов – ведь не засставишь же геймеров обязательно покупать еще и особый световой пулемет, без которого теряется вся игровая атмосфера. Как правило, на консолях доступно лишь несколько видов обычного пистолета, иногда с дополнительными фичами вроде auto fire. И даже их решаются покупать далеко не все – применить получится в нескольких играх, не более того.

Но зато – в действительно хороших. Впрочем, играть можно и с помощью джойстика. Одна кнопка отвечает за стрельбу, вторая – за перезарядку (обычно в обойму входит порядка 5-10 пуль, не больше), а целиться даже несколько проще – по экрану бегает курсор. Суть всех игр заключается в том, чтобы убить врага раньше, чем он доберется до вас. На это даются секунды, причем нужно еще и на ходу решать, в каком порядке следует отстреливать супостатов. Иногда есть возможность выстрелами отбивать метательные ножи, ракеты и прочую гадость. Дополнительную интригу вносят мирные жители, в самый неподходящий момент натыкающиеся на ваши пули. За их гибель вас штрафуют, а за спасение могут дать бонус. Также на уровнях разбросаны секретные объекты, за уничтожение которых можно получить приз, к примеру – мощное оружие с ограниченным боезапасом. А вот у базового пистолета количество патронов если и ограничивается, то какой-то уж совсем огромной цифрой.

Этот жанр идеален для тех случаев, когда нужно получить максимальное удовольствие за минимальное количество времени. И, что важно, к подобным играм можно возвращаться снова и снова – настоящие аркады редко надоедают. Так что если House of The Dead 3 для Xbox вам пока недоступен, можно спокойно продолжать отстреливать зомби в HoTD2 на верном Dreamcast.

VIRTUA COP 2

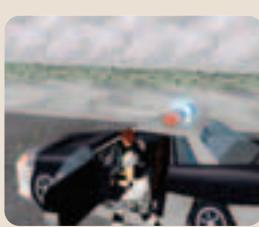
Издатель: Sega

Разработчик: Sega AM2

Дата релиза: 2000

Один из первых трехмерных шутеров, к которому приложил руку небезызвестный Ю Судзуки (Yu Suzuki), был последовательно портирован с аркадного автомата на Saturn, PC и Dreamcast, при этом было повышенено разрешение до 640x480 и улучшены модели героев и врагов. Впрочем, не стоит рассчитывать на графические красоты – во многом игра уступает оригинальной аркадной версии.

Сюжет оригинальностью не блещет: трое бравых полицейских отправились громить преступный синдикат, захватив с собой побольше патронов. Правда, на игровой процесс это действительно влияет – стражам порядка рекомендуется не убивать преступников, а выбивать метким выстрелом из рук оружие. Как и большинство других современных игр этого жанра, Virtua Cop 2 нелинейн – каждый уровень можно проходить альтернативным маршрутом. Вот только особенно хитрых заданий вроде «спаси девочку от падающей на нее бочки» для этого выполнять не требуется – просто выстрелите в дорожный знак. Реалистичность шутера привела также к воюющему однообразию врагов, большая их часть – блондинки-красавчики в темных очках и с автоматами в руках.



Ваза с цветком сильно отвлекает от главной цели.

лому у них из рук оружие. Как и большинство других современных игр этого жанра, Virtua Cop 2 нелинейн – каждый уровень можно проходить альтернативным маршрутом. Вот только особенно хитрых заданий вроде «спаси девочку от падающей на нее бочки» для этого выполнять не требуется – просто выстрелите в дорожный знак. Реалистичность шутера привела также к воюющему однообразию врагов, большая их часть – блондинки-красавчики в темных очках и с автоматами в руках.

СНАЙПЕР БЕЗ ВИНТОВКИ

Перенести Silent Scope (строго говоря, шутером для светового пистолета не являющийся) с аркадного автомата на домашнюю консоль было особенно сложно. Дело в том, что в оригинальном варианте игры геймер держал в руках настоящую снайперскую винтовку с LCD-экраном в качестве имитации оптического прицела. Выпускать такой аксессуар для консолей было экономически невыгодно, однако разработчикам все же удалось адекватно передать азарт оригинала, просто совместив panoramic обзор локации с экраном оптического прицела. Камера здесь не поворачивается автоматически к врагам, вам необходимо самим сначала грубо, а потом и точно навести оружие на цель и выстрелить. Управление действительно удобно, хотя, конечно, лучше лишний раз посетить зал игровых автоматов...



HOUSE OF THE DEAD 2

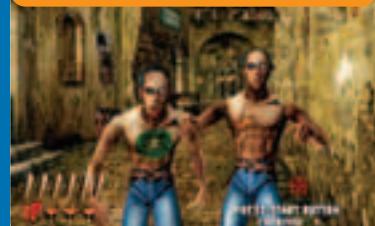
Издатель: Sega

Разработчик: Sega

Дата релиза: 1999

Вам нравятся ужастики вроде Resident Evil? В House of The Dead 2 высакивающими из-за угла зомби дело не ограничивается. Наверное, самое главное достоинство игры – впечатляющий дизайн уровней. Зомби появляются из дверей, окон, прыгают с балконов, подбираются снизу, сверху и сзади. Зловещие птички-мутанты подлетают по запутанной траектории, зубастые червяки подползают поближе и пригуют прямо вам в лицо. Но верная камера вовремя демонстрирует все новые и новые опасности – остается лишь навести пистолет на цель и нажать на курок. Графический движок отследит, куда именно попала ваша пуля, и зеленая кровь застынет именно это место. Как и большинство шутеров, игра изобилует скриптовыми сценками, плавно переходящими в собственно отстрел зомби. Кроме возможности передохнуть, они дают

Классические ходячие трупы – основной противник в HoTD2.



еще и намеки на то, что нужно сделать для того, чтобы попасть на альтернативный маршрут прохождения. Обычно вам требуется спасти кого-то из мирных жителей, то есть убить напавших на него монстров. Всего же секретов подобного типа в игре столько, что солюшн по объему побольше будет, чем у иных ролевушек.

Одно из несомненных достоинств игры – то, что она действительно способна увлечь на долгое. Игровой процесс разнообразен – к примеру, есть уровень, где надо плыть на быстроходном катере. Часто встречаются монстры, которые умеют блокировать ваши выстрелы. Пройти игру крайне сложно, но каждый раз вы будете забираться чуть-чуть дальше. Наконец, имеется подборка дополнительных режимов вроде Boss Battle.



CONFIDENTIAL MISSION

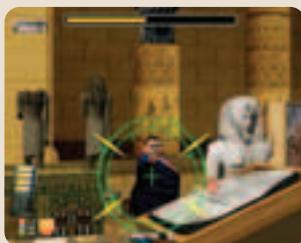
ИЗДАТЕЛЬ: Sega

РАЗРАБОТЧИК: Sega Hitmaker

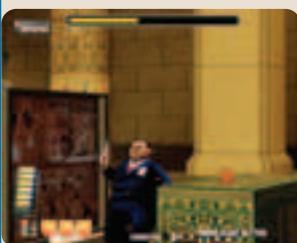
ДАТА РЕЛИЗА: 2001

Один из последних релизов для Dreamcast внешне схож с Virtua Cop – те же навязчивые зеленые мишины вокруг каждого врага, быстро превращающиеся в красные, – признак того, что скоро в вашем бронежилете будет еще одна дырка. Однако важную роль здесь играет сюжет, изящно пародирующий шпионские боевики. Парочка спецагентов вместе напоминает Малдера и Скалли, мужская половина содрана с Джеймса Бонда, и с разнообразных героев Стивена

ных свидетелей с автоматами. Ну и, конечно, дополнительных очков не ждите. Зарабатывать себе место в рейтинге можно также, собирая (выстрелами, разумеется) оставшиеся после врагов дискеты, а также всаживая в уже мертвых террористов пару лишних пуль.



Похоже, он успеет выстрелить раньше...



Сигала. Правда, под «проникновением на базу международных террористов» здесь понимается то, что пара бравых спецагентов войдет туда с парадного входа и придется охотиться за боевиками. От выбора героя, кстати, слегка зависит расположение позиции в некоторых эпизодах (например, один агент прячется за шкафом, а второй – за опрокинутым столом).

Действительно уникальной игру делают специальные задания. Например, нужно расстрелять за полминуты задвижку, скрепляющую вагоны поезда, в случае невыполнения придется расцепить вагоны вручную, попутно отстреливая невольницу.

Чтоб другим неповадно было. Если что-то не получается, то можно погнать тренировочный режим, где отрабатываются основные элементы геймплея.

Как я уже говорил, успех шутера определяется прежде всего дизайном уровней, врагов и скриптовых сценок. Враги не просто лезут из всех щелей – они делают красивые подкаты, выплзают с гранатой в руках из-за угла, прячутся в засаде с ножом, пытаются взять количеством, грамотно прикрывают своего напарника с ракетометом. Особенно много сил было потрачено на боссов. Казалось бы, убить смешного толстого человечка с пистолетом очень просто, но вас постоянно атакуют рядовые террористы, с потолка летят какие-то доски, в стены помещения встроены автоматические пулеметы и ракетные установки. Красотища. Графический движок, разумеется, также весьма силен – все возможности платформы используются по максимуму.

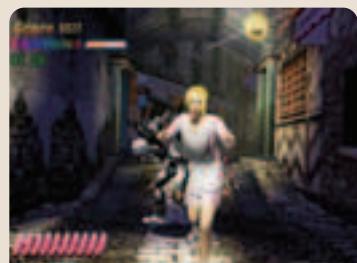
DEATH CRIMSON OX

ИЗДАТЕЛЬ: Sammy

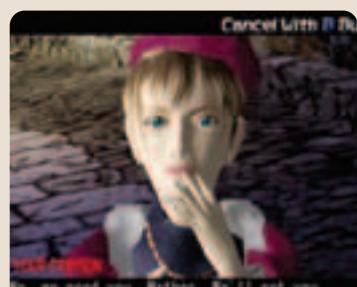
РАЗРАБОТЧИК: Ecole

ДАТА РЕЛИЗА: 2001

Обозреватели игровых журналов в один голос отговаривали геймеров от покупки этого шутера, а зря. Во-первых, здесь мы имеем дело с попыткой привязать к аркадной игре действительно интересный сюжет (не как в Sword of Berserk, но все-таки). Пусть даже это слегка отвлекает от расстрела монстров. Во-вторых, в игре представлено немало действительно новых элементов геймплея. Например, из автомата можно стрелять как одиночными пулями, так и очередями – для этого нужно просто зажать курок на некоторое время, а затем отпустить. А за отстрел врагов вам дают... очки опыта, что в свою очередь влияет на размер вашей линейки НР. Наконец, дизайнеры Death Crimson явно злоупотребляли галлюциногенами – цветовая гамма (с избытком оттенков малинового) и внешний вид монстров создают воистину психodelическую атмосферу. Странного вида роботы, под внешней броней которых угадываются фигуры демонов, хорошо обработанные консервантами зомби,



Такие девушки не каждый день бросаются на шею.



Главному герою придется вдоволь попотеть, дабы спасти всех.

Большая часть врагов не поддается идентификации.



Такой зомби действительно способен напугать.



смешно пищущие горгульи, зловеще кружящие вокруг вас летучие мыши, – всего этого в других играх вы точно никогда не увидите. Если вы ищете что-нибудь странное, то Death Crimson – то, что нужно.

Ругают же игру обычно за то, что, дескать, враги нападают в больших количествах и при этом никаких особых сложностей геймеру не создают. Просто потому что лезут напролом и не пытаются никак защититься. Но кто сказал, что принятая для игр Namco и Sega схема расположения монстров («чем чаще камера будет крутиться – тем лучше») – единственно верная?

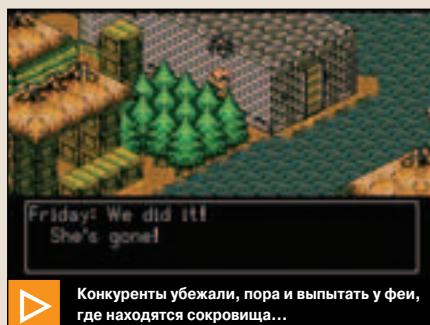


► LANDSTALKER

■ ПЛАТФОРМА: Mega Drive
■ РАЗРАБОТЧИК: Climax
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
■ ДАТА ВЫХОДА: 1993
■ ЭМУЛЯТОР: Gens

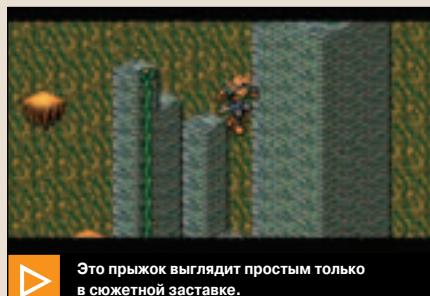
Всем любителям приключенческих романов об искателях сокровищ рекомендуется взглянуть (возможно – еще раз) на это чудо: его можно назвать эталоном японских action/RPG.

Во-первых, сюжетных сценок здесь не меньше, чем в какой-нибудь Phantasy Star, имеются в наличии инвентарь, и развитие персонажа, и «глобальная карта», на которой можно перемещаться между локациями. Боя идут в реальном времени, но зависимость результата удара от силы и иных характеристик героя хорошо прослеживается. Во-вторых, исследование уровней не ограничивается поиском сундуков и ключей к дверям. Уровни отображаются в изометрии, причем с избытком хватает парящих в воздухе ковров-самолетов, свешивающихся откуда-то сверху лиан и бездонных пропастей. Элементы платформера на многих локациях доминируют над боями с монстрами – ведь ориентироваться в



► Конкуренты убежали, пора и выплыть у феи, где находятся сокровища...

псевдотрехмерном мире очень сложно. Логические загадки иногда имеют странные решения, но никогда не надоедают. А такие сюжетные ходы, как превращение в домашнее животное (добавляется возможность разговаривать с себе подобными) или же наличие напарника – летающего кавайного существа – уже давно получили прописку и в классических JRPG.



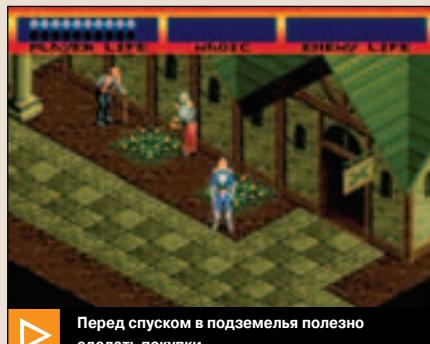
► Это прыжок выглядит простым только в сюжетной заставке.

► LIGHT CRUSADER

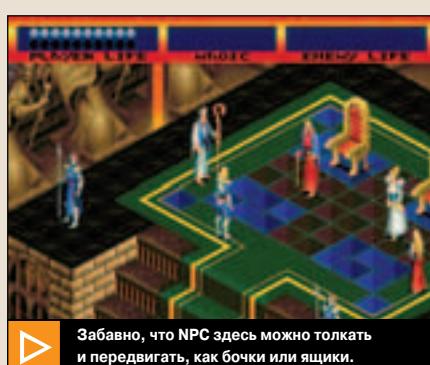
■ ПЛАТФОРМА: Mega Drive
■ РАЗРАБОТЧИК: Treasure
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
■ ДАТА ВЫХОДА: 1995
■ ЭМУЛЯТОР: Gens

История рыцаря, исследующего подземелья под страдающим от набегов монстров королевством, – одна из немногих RPG, которые действительно сложно пройти без сюжета.

Как и в других action/JRPG, характеристика персонажа и его экипировки – минимальное количество, а бои понравятся любителям всяческих «диабло». Принципиальное отличие от Landstalker в том, что здесь акцент делается на решение головоломок. Помните задачки по магической схемотехнике в Final Fantasy X? Да-да, там, где надо что-то двигать и таскать туда-сюда сферы. Так вот, в Light Crusader почти в каждой комнате придется что-то двигать, толкать, включать и так далее. Есть и секретные комнаты, для доступа к которым придется изрядно пошевелить мозгами. К счастью, предусмотрена такая полезная вещь, как карта, с помощью которой особенно удобно сверяться с солюшеном. Из смешного отметим то, что в рацион рыцаря входят



► Перед спуском в подземелья полезно сделать покупки.



не какие-то там Herb или Topic, а мясо, бананы, яблоки, хлеб, сыр и вино. Вероятно, поэтому он с самого начала игры так ловко машет мечом да применяет составленные вручную из четырех первоэлементов заклинания.

► CRUSADER OF CENTY

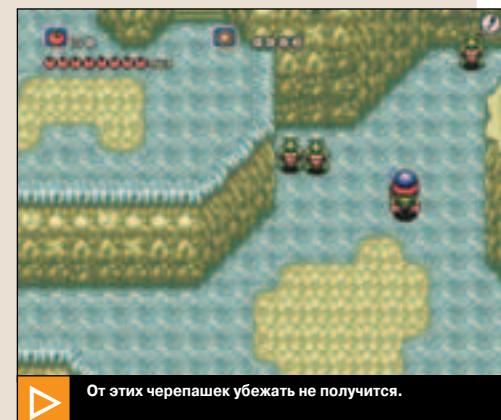
■ ПЛАТФОРМА: Mega Drive
■ РАЗРАБОТЧИК: NextTech
■ ИЗДАТЕЛЬ: Atlus
■ ДАТА ВЫХОДА: 1994
■ ЭМУЛЯТОР: Gens

Эта не слишком известная action/JRPG от Atlus, тем не менее, являлась одной из лучших ролевых игр на Mega Drive.

Даже банальная до невозможности завязка о 14-летнем деревенском парнишке, которому на день рождения дарят ржавый папашин меч, оформленная в виде симпатичной сюжетной сценки – не хуже, чем у любой другой 16-битной JRPG. Игровой процесс, где бои идут в реальном времени, слегка напоминает о сериале Zelda. Возможно, избиение тормознутых монстриков на локациях с видом сверху и полным отсутствием элементов платформера не слишком понравится любителям решать головоломки и разбираться в хитросплетениях сюжета, но удачного сочетания боевика и RPG создателям Crusader of Centy добиться удалось. А ведь в наше время хорошие игры жанра action/JRPG можно пересчитать по пальцам.



► Когда-нибудь и главному герою поставят такой памятник.



► От этих черепашек убежать не получится.

падал прошлогодний снег



МЫ РАЗВЕИВАЕМ МИФЫ!

Банзай!

ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА. ГЛАЗАМЫ ЭНДУЗИАСТОВ.

Онлайн-версия:
<http://www.banzai.otaku.ru>

Допустим, вы относительно недавно стали интересоваться аниме. Скажем, какие-то струнки вашей души зацепила статья в нашем журнале или в сети, а может быть, причиной всему ролик на диске «СИ» или симпатичные манга-иллюстрации в любимой игре. Только что глазастые девчонки с голубыми волосами не интересовали совершенно, а тут на тебе – вы вдруг прониклись. И здесь нужно развеять несколько заблуждений, способных помешать вам наслаждаться новым увлечением на полную катушку.

ЗАБЛУЖДЕНИЕ НОМЕР 1.

Японская анимация – совершенная форма искусства, пик развития художественной культуры и вообще лучшее, что человечество создало все за время своего существования.

Нетрудно. Полагая так, вы рискуете разочароваться в аниме, столкнувшись с первой же слабой работой. Это действи-

тельно очень разные рисованные фильмы – как хорошие (их немало), так и не очень (их подавляющее много). Здесь, как и в любом другом виде популярного искусства, есть свои шедевры – но доминирует чисто коммерческая продукция, притом весьма специфичная: изначально она рассчитана все-таки на японского зрителя (читай – на инопланетянина). Если вы

считаете странноватой идею о неоперившихся подростках, пилотирующих гигантские боевые механизмы (*Evangelion*, *RahXephon*), то вы просто-напросто мало смотрели аниме. Когда восторженные фэнзы захлебывающимися голосами весят о том, что «в аниме возможно все» – воспринимать это следует совершенно буквально. Ознакомившись с отдельными плодами бурной фантазии японских сценаристов, начинаешь лучше понимать мусульман-ортодоксов с их табу на изображение живых существ – а ну как действительно автору придется когда-нибудь держать ответ перед своими детищами? Принявшие смотреть действительно много аниме, можно узнать, например, что робот-полицейский из древнего сериала *8-Man* подзаряжал свои батареи, раскуривая сигареты с радиоактивными изотопами. Персонажи *Gold Lightan* – школьники, всюду носящие с собой зажигалки, из которых при попытке высечь огонь выпрыгивают и начинают сражаться

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На CD к этому номеру «СИ» мы разместили вторую серию проекта «Аниматрица» – фильм Йосиаки Кавадзиро «Программа» (*Programm*). Остальные бонусы так или иначе касаются фэндома: это вступительный ролик сериала *Card Captor Sakura* и пародия, снятая на него японскими отаку; еще одна пародия – на сериал *Kodomo no Omocha*, с героями *Evangelion*. А на сладенько – кроваво-порнографический ролик *Excel Saga*!



SUPER ShortNews Turbo EDITION

▶ СТУДИЯ GHIBLI впервые показала изображение замка из снимающегося фильма Хаяо Миядзаки How's Moving Castle.



Модель этого замка в ближайшее время будет выставлена в Токийском музее современного искусства.

▶ СТАЛО ИЗВЕСТИНО, что в последнюю неделю зимы различные манга-издания оккупировали 40 из 50 позиций списка самых продаваемых в США графических новелл. Подсчеты велись на основе данных, поступающих из основных американских книжных магазинов, входящих в сети Barnes & Noble и Borders.

▶ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ URBAN VISION в общении с корреспондентом сайта Anime on DVD (<http://www.animeondvd.com>) сообщил, что 13-серийное продолжение полнометражного «Манускрипта ниндзя» (Jubei Ninpucho) появится в апреле на волнах японского телезифера. Осенью сериал будет издан на DVD в США, зимой последует японский релиз.



▶ RahXephon любят интеллектуалы.



▶ Кому-то больше по сердцу хентай.

за добро и справедливость гигантские роботы. В далеком уже 1981 году Studio Pierrot выпустила на телекран сериал Shame on Miss Machiko, рассказывающий о героических приключениях учеников, постоянно раздевающих свою незадачливую классную руководительницу посредством хитроумных технических приспособлений и ловушек. Спортивное аниме под названием Fly Pegasus воспевает подвиги слепой футбольной команды, побеждающей в чемпионатах при помощи издающего громкий звук мяча. Oruchuban Ebichu – аниме про говорящую хомячиху, занимающуюся сводничеством своей хозяйки. В Variable Geo все желающие могут наблюдать за турниром единоборств среди официанток. В Hikarian со вселенским элом сражается железнодорожный состав. Очевидно, что сценаристы аниме обладают способностью расширять собственное сознание и имеют право быть причисленными к йогам и оракулам, ибо в здравом уме придумать вышеперечисленные сюжеты невозможно. Самое интересное, что под их проекты выбирается финансирование, а снятые фильмы окапываются. «Банзай!» героически работает лоцманом в пучинах фантазии японских сценаристов, прокладывая для читателей путь к настоящим бриллиантам и klejma позором дешевую бижутерию.

ЗАБЛУЖДЕНИЕ НОМЕР 2.

Аниме сложно достать.

Давно миновали времена, когда японская анимация в России была достоянием узкого круга посвященных. В магазинах лежат официальные релизы от MC Entertainment (надеемся, что это не единственный наш видеопрокатчик, который заинтересовался аниме – жила-то перспективная), а через Интернет спокойно можно приобрести штатовские и японские DVD, причем для этого совсем не обязательно иметь кредитную карточку (см. сайт [«Ay, DVD»](http://www.ay-dvd.com) или <http://www.pregrad.net/>). Более того, за свое хобби можно не платить вовсе – достаточно вступить в один из множества расплодившихся нынче клубов любителей аниме. Старейшая ассоциация клубов R.An.Ma. (<http://ranma.anime.ru/>) насчитывает более тридцати филиалов в разных городах бывшего СССР – и в каждом местном отделении есть прокатный фонд, обычно безвозмездно доступный его членам на VHS или CD. О материальной выгоде здесь речи не идет, правообладатели на рынке не представлены – поэтому считать такие клубные фонды пиратскими копиями не совсем корректно. Развитие индустрии в Европе и США показывает, что именно



▶ Neon Genesis Evangelion – одно из лучших аниме с гигантскими роботами.

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин [«Ay, DVD»](http://www.ay-dvd.ru) (<http://www.ay-dvd.ru>) разыгрывают DVD с фильмом Otaku no Video. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 мая!

Вопрос:

В каком фильме Хидэаки Анно есть гигантский робот из Советского Союза?

1. Kaettekita Ultraman
2. Aikoku Sentai Dainippon
3. Love & Pop

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке)

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом Jin-Roh получает Максим Булыгин из Риги (Латвия). Правильный ответ: режиссер и сценарист Мамору Осии не имеет отношения к Cowboy Bebop the Movie.



Часто аниме для девочек нравится и парням – несложно угадать, почему!

ОТАКУ!

«ОТАКУ» (O-TAKU) ДОСЛОВНО ОЗНАЧАЕТ «ВАШ ДОМ»

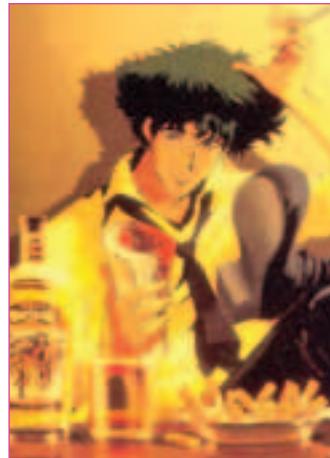
Изначально это вежливо-нейтральное обращение к собеседнику, практикуемое в том числе и фэнами аниме/манги. Японцы, не имеющие отношения к миру аниме, стали использовать термин «отаку-зоку» (буквально: «люди, которые называют друг друга отаку») для обозначения фанатичных поклонников анимации. Постепенно так стали называть любых ярких поклонников чего-либо. В кругу самих фэнов слово имеет нейтральный смысл, однако за его пределами оно приобретает отчетливо негативное значение: в Японии слово «мания» имеет менее жесткое значение, чем «отаку». Термин приобрел широкую известность после ареста в 1989 году серийного убийцы Цутому Миядзаки, любителя манги и аниме.



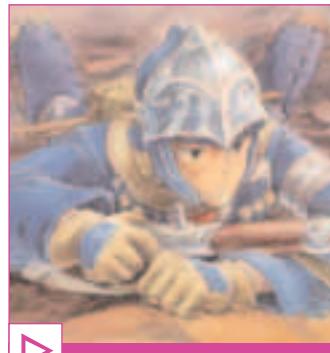
объединения энтузиастов, бесплатно переписывающих друг другу кассеты и обменивающихся ими по почте, самостоятельно переводящих фильмы с японского, снабжая их субтитрами (тему фэнсубов мы затрагивали в одном из прошлых выпусков), и двигают аниме в массы, создавая благодатную почву для легальных релизов. Поэтому ни один западный видеопрокатчик никогда не предъявлял претензий к фэнам, снисходительно относясь к циркуляции нелицензированного аниме в этой среде. Стоит назвать один адрес в отечественном сегменте Сети: <http://forum.otaku.ru/xchange/> – здесь расположен хорошо посещаемый форум, посвященный вопросам купли, продажи и обмена аниме на любых носителях. Конечно, в семье не без урода: на активно растущем фэндоме пытаются нажиться многочисленные торгаша, предлагающие приобрести у них копии легальных релизов и фэнсубов. Во-первых, это уже настоящее пиратство, а во-вторых, фэнсуб бесплатен по определению, и если за такую кассету или диск кто-то просит денег – смело командируйте этого человека пешком на Фудзияму.

ЗАБЛУЖДЕНИЕ НОМЕР 3.

Любители аниме, именующие себя отаку, – все как один толстые неудачники с потными ладонями и нечищеными зубами, вожделеющие маленьких рисованных девочек.



Может, ты не нашел своей марки?



Фильмы Миядзаки обожают все!

ме с привязанностью к играм – пожалуй, только эти две вещи и объединяют столь непохожих людей.

Вывод напрашивается сам собой: аниме – безопасный и крайне аддиктивный культурный наркотик. Однажды «подсев» на него, очень сложно вернуться в стан «нормальных людей» – впрочем, отаку идеально удается маскироваться под них, сочетая учебу или работу с просмотром фильмов в кругу друзей. Благо единомышленников найти совсем несложно. А что делать тем, кто «пробовал, но не расprobовал»? Один мой друг говорил следующее про спиртные напитки: «Коньяк тебе не нравится не потому, что он плох в принципе, а потому, что ты еще не нашел подходящей для себя марки». Думается, в случае с аниме прямая аналогия вполне уместна. ■



► **КАК СООБЩАЕТ YAHOO! MOVIES**, продюсер оскароносного фильма «Список Шиндлера» Джеральд Р. Молен приобрел права на съемку голливудской киноадаптации знаменитой манги Lupin the 3rd непосредственно у ее автора Monkey Punch (под этим псевдонимом



несколько десятков лет плодотворно трудится художник Кадзуухи Като). Единственным условием создателя было то, что все пять ключевых героев Lupin должны фигурировать на экране.

► **СЛОВО «АНИМЕ»** вошло в словарь английского языка Merriam-Webster Dictionary. Его значение определено как «стиль анимации из Японии, характеризующийся четкой цветастой графикой, изображением энергичных героев в полных действий сюжетах, часто фантастического или футуристического направления». Годом рождения термина назван 1988-й.



СУПЕРКОНКУРС ОТ MC ENTERTAINMENT!

ЛЮБИТЕ АНИМЕ И МАНГУ? УМЕЕТЕ РИСОВАТЬ? ПРИЗЫ ВСЕ ЕЩЕ ЖДУТ ВАС!

Вниманию рисующих читателей: у вас есть возможность получить ценные подарки, продемонстрировав многотысячной аудитории «СИ» свое творчество! Мы продолжаем конкурс рисунков. Правила просты: присыпайте нам свои работы, выполненные в манга-стилистике – лучшие из них будут опубликованы в журнале или на диске, и награждены аниме-фильмами от MC Entertainment на DVD и VHS. Срок подачи работ – до 15 мая. Важное условие (здесь мы доверяем честному слову авторов) – рисунки должны демонстрироваться впервые, нельзя присыпать работы, где-то уже выставлявшиеся. Работы принимаются как по обычной (101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр», с пометкой «На конкурс рисунков «Банзай!»), так и по электронной (banzai@gameland.ru) почте – в последнем случае картинка должна быть в формате jpg или gif, а ее размер не должен превышать 200 Кбайт. Работы, не отвечающие этим требованиям, к конкурсу допущены не будут. В графе «Тема» вашего e-mail обязательно укажите «Конкурс рисунков». Сидим на куче ваших призов и от всей души желаем удачи!



ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

ПРОГРАММА УЧЕТА

игрового времени

Poligon KIT

- + полный учет продаж
- + контроль администратора
- + поддержка всех видов тарифов
- + блокировка игровых станций
- + генерация отчетов
- + финансовый анализ
- + сброс данных в интернет

...и море других возможностей!

программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:

[WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/](http://www.poligon.ru/program/)

Сеть интернет-клубов
“ПОЛИГОН” приглашает:

Управляющих:

1. 25-40 лет;
2. знание ПО, “железа”, сетей;
3. опыт управления;
4. прописка М, МО.

Администраторов:

1. 18-25 лет;
2. знание ПО, “железа”, сетей;
3. опыт работы не обязателен;
4. прописка или регистрация М, МО.

Ваше будущее в нашей
компании:

- ✓ интересная работа;
- ✓ профессиональный рост;
- ✓ стабильная зарплата + премии;
- ✓ все требования ТК;
- ✓ дружный коллектив.

Тел. 777-0505

➤ МИНИ-ОБЗОРЫ DVD



OTAKU NO VIDEO

Режиссер Такси Мори,
1982-1985, регион 1

★★★★★

Молодой токиец Кубо в свободное время оттачивает навыки игры в теннис и ухаживает за девушкой, но по-настоящему счастливым себя не чувствует. В один прекрасный день он сталкивается с Танакой, давним школьным приятелем, который вскоре знакомит его с кругом своих друзей – любителями аниме. Незаметно для самого себя Кубо втягивается в фэндом, постепенно становясь активным его членом, а впоследствии главой крупной корпорации по производству сборных моделей и руководителем аниме-студии. Так юношеское увлечение становится призванием на всю жизнь...

Изданные на одном диске два тридцатиминутных фильма по сути являются юмористической автобиографией студии Gainax (Wings of Honneamise, Evangelion, FLCL), основанной, как известно, талантливыми фэнами-профессионалами. Сюжет о Кубо постоянно прерывается документальными видеосъемками, где некие гипотетические отаку (в их ролях сняты сотрудники Gainax и их друзья) дают интервью перед камерой. Взрослые люди говорят, что занимаются моделированием фантастической техники, рисуют любительскую мангу, изучают искусство киношных спецэффектов и коллекционируют хентайные игры. Выглядят они при этом так, словно на их улице перенеслась фура с шоколадом. Трогательный взгляд на японский фэндом восемидесятых годов - многослойный и разносторонний, состоящий из не желающих вырастать идеалистов и не лишен-

ных коммерческой жилки энтузиастов, которых объединяет одна Мечта.

С прошествием времени и сменой географических рамок изменилось немногое: Otaku no Video оказывается прекрасным путеводителем не только по японской, но и по современной российской аниме-субкультуре. ■



COSPLAY ENCYCLOPEDIA

1996, регион 1

★★★★★

60-минутный документальный фильм, посвященный такому явлению, как косплей. Известная телеведущая Акэми Мацудава пытается ответить на вопрос, почему фэнам так нравится создавать

костюмы любимых персонажей из аниме и видеоигр (иногда стоимость готового наряда достигает \$1000!) и церговать в них на выставках вроде Comiket и Tokyo Game Show. Лента снята в 1996 году, и подбор героев определяется тогдашними хитами: Evangelion, Magic Knight Rayearth, Street Fighter, Darkstalkers, Bakuretsu Hunter, Fushigi Yugi - свежих ве-шь вы там не найдете. Косплееры отве-

чают на вопросы ведущей, касающиеся стоимости костюма, своего возраста и даже мнения родителей об их занятиях. Несмотря на то, что рассматриваемый феномен лучше всего представляют профессиональные фотосессии, данный фильм наверняка будет интересен начинающим косплеерам – если не в качестве наглядного пособия, то хотя бы как источник вдохновения. ■



EXCEL SAGA VOL. 1

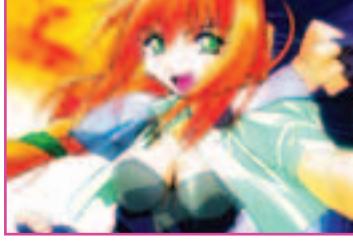
Режиссер Синъитиро Ватанабе ,
1999-2000, регион 1

★★★★★

Секретная организация ACROSS в глубоком бункере под городом Ф. планирует завоевать мир. Организация состоит из трех человек: красавица-военачальника Ильпалацко (чье

внимание, впрочем, чаще переключается на рок-музыку и видеоигры), горячо преданной своему флеру школыны Эксель и постоянно грохющейся в обморок марсианской принцессы Хьянт. По приказу Ильпалацко девочки выполняют ряд абсолютно идиотских заданий, попутно общаясь с такими персонажами, как суперагент Набесин, рабочий-иммигрант Педро и Великая Воля Макро-

космоса. Excel Saga - лучшее комедийное аниме со времен Dragon Ball. Сумасшедший, безбашенный фарс, гомерически смешная самопородия (о, как здесь издаются над каждым анимешным/игровым штампом и каноном!) – после Cowboy Bebop от режиссера Ватанабе ожидали не менее серьезной работы, а он снял адrenalиновый гротеск в духе Монти Пайтона. Обожаем! ■



Фильмы любезно предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>)



- Не надо ничего скачивать из интернета
- Не надо ничего искать на Горбушке
- Не надо нервничать

НА ДИСКЕ:

Самый нужный софт для Palm, Psion, PocketPC, ноутбук, цифровых камер и сотовых телефонов на одном диске



**Журнал
 «Мобильные
 Компьютеры»
 с CD**

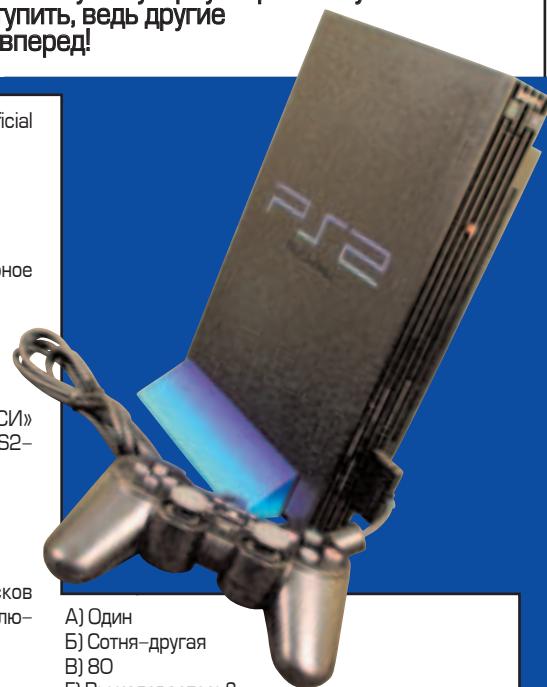


МОБИЛЬНЫЕ
 КОМПЬЮТЕРЫ

КОНКУРС !!!

Внимание, это не первоапрельский розыгрыш! Все шутки в сторону, на кону – PS2! «СИ» + E-Shop представляют вам уникальную возможность заполучить эту популярную приставку. Знаем, вам уже не терпится приступить, ведь другие читатели тоже не спят, поэтому – вперед!

- 1 Когда вышел последний номер «Official PlayStation Россия»?
 А) август 2002 г.
 Б) сентябрь 2002 г.
 В) журнал еще выходит
 Г) январь 2002 г.
- 2 В каком номере «СИ» есть подробное описание запуска PS2 в России?
 А) #23(128) 2002 г.
 Б) #20(125) 2002 г.
 В) #22(127) 2002 г.
 Г) #21(126) 2002 г.
- 3 На обложке какого номера «СИ» впервые появилась эксклюзивная PS2-игра?
 А) #04(85) 2001 г.
 Б) #04(61) 2000 г.
 В) #14(95) 2001 г.
 Г) #02(107) 2002 г.
- 4 В каком из представленных списков сотрудников «СИ» перечислены исключительно обладатели PS2?
 А) Перестукин, Кутырев, Корнеев, Разумкин,
 Б) Разумкин, Корнеев, Щербаков, Wren
 В) Торик, Разумкин, Глаголев, Корнеев
 Г) Поморцев, Перестукин, Щербаков, Корнеев
- 5 Сколько журналов «СИ» требуется, чтобы сравняться с PS2 в вертикальном положении?
 А) Один
 Б) Сотня–другая
 В) 80
 Г) Вы издеваетесь?



Ответы с пометкой прсыгайте по адресу: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр» или на contest@gameland.ru [с обязательной пометкой «СИ» + E-Shop]. Ответы принимаем до 31 мая.



ИТОГИ КОНКУРСА «ХОЧУ ПРИЗ #2»!!!

Счастливчики ищут свои имена в списках победителей, а неудачники идут плакаться Шаповалову! Трое победителей уносят домой мешки с играми. Они это заслужили, они лучшие! Потому что больше правильных ответов не было! Совсем. Вы в недоумении? Читайте дальше:

- 1.-Б) Команда разработчиков «Смертельные Грэзы» находится в Донецке. Здесь не было затруднений. В целом.
 - 2.-Б) Главные герои игры происходят из расы альвернов. Легкий вопрос. Без проблем.
 - 3.-А) Школа магии Incantation строится на использовании магии противника. Неждани, да? Но ведь не на убойных же заклятиях, друзья!
 - 4.-Г) Домен можно заполучить войной, переговорами и в качестве платы за выполненный квест.
- Ага, вот оно – откровение! Все попытки получить «приз #2» провалились именно на этом вопросе.
- 5.-В) «Смертельные Грэзы» на Западе выйдут под названием Lethal Dreams. Многие выбрали, казалось бы, «правильное» название Deadly Games (любовно придуманное в недрах редакции) и лишь истинные джары почувствовали подвох.
 - 6.-А) Украина воссоединилась с Россией в 1654 году. Нашлась парочка умников, ответивших про «недружелюбие москалей», но по общим показателям знание истории у наших читателей вполне на уровне.

Победители:

- 1) Александр Черкашин, г. Иркутск
- 2) 4Line, г. Красноярск
- 3) Коржов Денис, г. Москва

Компания "Бука" представляет!

ГЕРОИ

МЕЧА И МАГИИ

ПЛАТИНОВАЯ СЕРИЯ

Шесть игр из серии
"Герои Меча и Магии"!



Коллекционное издание
Специальный выпуск,
который должен быть у
каждого уважающего
себя фаната серии
"Герои".

Удобное управление
Эти игры удовлетворят
все запросы как новичков,
так и экспертов.
Походовый режим
позволяет играть в
удобном для вас темпе.



Отличная графика
Красочная анимация,
детализированные
ландшафты значительно
оживляют игровой
процесс.



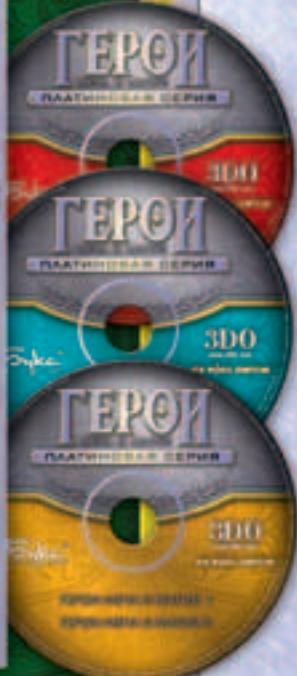
Многопользовательская
игра
Поддержка до 8 игроков
на одном компьютере, в
локальной сети или через
Интернет.



Неограниченные
возможности для
повторного прохождения.
Встроенный генератор
случайных сценариев в
сочетании с
дополнительными
картами обеспечивает
неиссякаемый поток
удовольствия.



- Герои Меча и Магии III: Дыхание смерти
- Герои Меча и Магии III: Клинок Армагеддона
- Герои Меча и Магии III: Возрождение Эрафии.
- Герои Меча и Магии II: Цена верности
- Герои Меча и Магии II
- Герои Меча и Магии I



По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел.:
(095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru

Техническая поддержка: для зарегистрированных пользователей
с понедельника по пятницу с 10.00 до 16.30
тел. (095) 111 51 56, e-mail: buka@buka.ru

3DO
NEW WORLD COMPUTING

Бука
БУКА ВИДЕОИГРЫ

ИГРОВОЙ ГИД

Название	Платформа	Жанр	Издатель	Обзор		Оценка	Рейтинг
				Разработчик	Последние обновления		
1193 AD	PC	management	Mafia-Servant 2000	Black Star Games	CM #4(133) 2003 года	4.5	Не спешим, удачный менеджмент-стратегия.
Ace Lightning	PC	action/adventure	BBC Multimedia	CM #1(130) 2003 года	3.5	Порадовавшие игры по мотивам малюсенького в России телесериала.	
Age of Mythology	PC	RTS	Microsoft	CM #2(128) 2002 года	7.0	Порадовавшие игры по мотивам продолжения Age of Empires.	
American Idol	PC	simulation	Vivendi-Universal	CM #1(130) 2003 года	4.0	Плевком, но понравившаяся всем тем, кто любит баллады. Недавний.	
Anarchy Online: The Notum Wars	PC	MMO/RPG	MeteoXaya	CM #1(130) 2003 года	4.0	Симулятор поиска сокровищ на корабль японской линии M'MOPRG.	
Animal Crossing: Wild World	GC	simulation/RPG	Nintendo	CM #2(126) 2002 года	9.5	Хорош в миниатюре, подойдет для тех, кто любит баллады.	
Archangel	PC	action/RPG	Jobrood	CM #2(127) 2002 года	2.0	Прямая машина Buffy оказалась высококачественным эпизодом.	
Arx Fatalis	PC	racing	Capcom	CM #1(131) 2003 года	8.0	Однажды игра стала лучшим экшеном RPG.	
Auto MotoRista	PC	racing	Crave/Ubisoft	CM #2(128) 2002 года	8.0	Мультипликационный Ridge Racer, допущенный с Gran Turismo.	
Auto Realms: Winter of the Wolf	PC	RTS	Electronic Arts	CM #2(125) 2002 года	8.0	Берегите 2003, добывайте музыку из Thermal RTS.	
Battlefield 1942	PC	MMOFPS	Digital Illusions	CM #5(134) 2003 года	8.5	Новая инсталляция, оружием же пополните для Battlefield 1942.	
Battlefield 1942: Road to Rome	PC	MMOFPS	Digital Illusions	CM #2(126) 2002 года	8.5	Футуристическая гонка, насыщенная пылью и элементами.	
Beam Breakers	PC	racing	Electronic Arts	CM #9(131) 2003 года	6.5	Хуже порождение индийской индустрии развлечений.	
Bhagat Singh	PC	3D-action	Mitsashi Entertainment	CM #2(128) 2002 года	7.0	Столичный платформер для Xbox.	
Blinx: The Time Sweeper	BMX XXX	action	Artoon	CM #6(135) 2003 года	3.0	Стильный, яростный проект. С грязной рекламой компаний.	
Buffy: The Vampire Slayer	PC	Xbox	Z-Axis	CM #2(127) 2002 года	7.5	Никто не ждал, что игра по лицензии Buffy окажется высококачественным эпизодом.	
Burnout: Point of Impact	PS2	action	Electronic Arts	CM #2(128) 2002 года	7.5	Оригинальная, красавица высокоскоростная гонка.	
Castlevania: Harmony of Dissonance	GBA	racing	Konami	CM #2(127) 2002 года	8.5	Наследник Castlevania: Symphony of the Night. Для GBA. Этим скажено все.	
Civilization III: Play the World	TBS	action/RPG	Criterion Studios	CM #2(127) 2002 года	8.5	Предкаческий add-on с интереснейшим multiplayer-взаимодействием.	
Colin McRae: Rally 3	PC	racing	KCET	CM #2(127) 2002 года	8.5	Отсутствующий в Civilization WCG, венец на империи, но не на его ячеисто.	
Combat Mission: Barbarossa to Berlin	PC	RTS	Firaxis	CM #2(131) 2003 года	8.0	Сложнейший эпизод с интереснейшим multiplayer-взаимодействием.	
Conflict: Desert Storm	PC	3D-action	CodeMasters	CM #2(127) 2002 года	6.5	Порадовавшая стоянка на тему Второй Мировой.	
Conflict: The Alien Wars EX	GBA	action	The Collective	CM #2(126) 2002 года	8.5	Судьба нашей флотилии на первом процессе при минимальной оригинальности.	
Contraria: Shattered Soldier	PS2	action	Konami	CM #5(134) 2003 года	5.0	Сложно отождествить с игрой.	
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Xbox	vacation/sim	Konami	CM #5(134) 2003 года	6.0	Сидища в купальниках с немного Мини-МТ.	
Death Dozen 2: Pacific Theater	PC	tactical shooter	Namco	CM #2(127) 2002 года	3.5	Абсолютно геймерский тактический шутер.	
Deathra	Xbox	action/sports	infusion	CM #1(130) 2003 года	9.0	Уникальный сплавчик спортивного и вулканного противостояния.	
Devil May Cry 2	PS2	action/adventure	Southeast Interactive	CM #6(135) 2003 года	6.5	Однажды игра стала легендарной, когда которой растут из Shinjin Force.	
Dino Stalker	PS2	shooter	Square Enix	CM #2(125) 2002 года	6.0	Уверенно продолжение Gears of War.	
Disney's Treasure Planet (GBA)	GBA	adventure	Square Enix	CM #5(134) 2003 года	6.0	Юная зрителя фильмом национальной культуры будет интересно применить камод главного героя.	
Disney's Treasure Planet (GBA)	PC	RPG	Disney Interactive	CM #2(126) 2002 года	6.0	Таких игрушек не будет интересно применять камод главного героя.	
Dragon's Lair 3D	PC	3D-action/adventure	Techno	CM #2(125) 2002 года	8.5	Реализмнейший конкурент выдающегося Leisure Dale II.	
Dragon's Lair: The Ancient's Gate	PS2	3D-action/adventure	Ubisoft	CM #9(124) 2002 года	5.0	Рядом с игрой с жутким управлением, то крайней черты в PC-вариант.	
Dynasty Tactics	TBS	action	Ubisoft	CM #6(135) 2003 года	8.0	Развитие яркого подела о Гракан и Некапланой под руководством геймплея.	
Enclave	Xbox, PC, GC, PS2	action	Capcom	CM #2(127) 2002 года	6.5	Уникальный сплавчик боевиков с элементами загадочных Gears of War.	
Euro 2004 - The Guild	PS2	RTS/RPG	Capcom	CM #2(125) 2002 года	7.5	Красивая, эпичная игра, но испытывает недостаток сложности.	
Far West	PC	strategy	Bizarre Creations	CM #6(135) 2003 года	6.0	Уверенно продолжение Gears of War.	
FIFA Football 2003	PS2	sports	Travellers Tales	CM #2(126) 2002 года	6.0	Юная зрителя фильмом национальной культуры.	
Freelancer	PC	space sim	Larian Studios	CM #2(125) 2002 года	6.0	Таких игрушек не будет интересно применять камод главного героя.	
Gast	PC	adventure	Dragonstone Software	CM #1(130) 2003 года	9.0	Первый эпизод с интереснейшим конкуренцией выдающегося в главном роли.	
Ghost Recon: Island Thunder	PS2	tactical shooter	Suresoft	CM #6(124) 2002 года	8.0	Заподылыми, но очень доброй игрой.	
GI Combat	PC	3D RTS	Talosoft	CM #2(126) 2002 года	6.0	Развитие яркого подела о Гракан и Некапланой под руководством геймплея.	
Grand Theft Auto: Vice City	PS2	action/fighting	Rockstar Games	CM #2(127) 2002 года	7.5	Безнадежно плохотравленный RTS.	
Grom	PC	action/fighting	CDV	CM #2(128) 2002 года	6.0	Юная зрителя фильма национальной культуры.	
GT Advance 3: Pro Concept Racing	PS2	game	THQ	CM #5(134) 2003 года	6.0	Недостаточно просто интересен.	
Guitar Hero: Rock On	PS2	action	Sunny	CM #6(135) 2003 года	7.5	Почти идеальный сюжет с интереснейшим геймплеем.	
Guilty Gear X: Advance Edition	GBA	fighting	Majesco Games	CM #2(121) 2002 года	8.5	Заподылыми, но очень доброй игрой.	
Gun Metal	PS2	action	Sega	CM #2(126) 2002 года	8.0	Порадовавший эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Gungrave	PS2	action	Talosoft	CM #2(127) 2002 года	7.5	Красивый художественный вкус создателей играя соединяется с интереснейшим геймплеем.	
Harbiner	PC	action/adventure	Starbreeze	CM #1(130) 2003 года	7.0	Стильный эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Heroes of Might and Magic IV: Gathering Storm	PC	RTS	4 Head Studios	CM #2(127) 2002 года	7.5	Красивая, эпичная игра, но испытывает недостаток сложности.	
HIGHGARD: War of the Gods	PS2	RTS	Greenwood	CM #2(128) 2002 года	6.5	Стильный эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Hillman 2: Silent Assassin	PC	3D-action	EA Canada	CM #5(134) 2003 года	6.0	Юная зрителя фильма национальной культуры.	
Hot Wheels: Velocity X	PS2	racing	Digital Avail	CM #6(135) 2003 года	9.0	Шанс получить пособие по игровому Нитом.	
House of the Dead III	Xbox	shooter	Miniscape	CM #2(121) 2002 года	4.5	Великолепный скандинавский сюжет для GBA.	
Hover Ace	PS2	light gun shooter	Red Storm	CM #2(122) 2002 года	7.0	Порадовавший эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Hunter: The Reckoning	Xbox, GC	racing/strategy	Freedom Games	CM #4(133) 2003 года	6.0	Красивый фантастический фэнтезийный сюжет для DC.	
I Was an Atomic Mutant	PC	action	Rebelmind	CM #1(130) 2003 года	6.0	А кроме того и великолепный шутер-сайд-скроллер.	
Icewind Dale II	PC	RTS	Rockstar North	CM #1(130) 2003 года	7.0	Стильный эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Icewind Dale II: Covert Strike	PC	action	Rockstar North	CM #2(127) 2002 года	7.0	Красивый фантастический сюжет для DC.	
Ikaruga	DC, GC	shooter	IO Interactive	CM #5(134) 2003 года	7.0	Красивый скандинавский сюжет для DC.	
Inquisition	PC, PS2	adventure	THQ	CM #2(121) 2002 года	7.0	Одна из последних игр для DC.	
Inquisition	PC, PS2	action	WOW! Entertainment	CM #1(130) 2003 года	6.5	Одна из последних игр для DC.	
James Bond 007: Nightfire	PS2	action	OS Game World	CM #4(133) 2003 года	6.0	Единственный преступник перед жертвой на Убюх. Снабжен бонусом на Hold2d.	
King's Field: The Ancient City	PS2	RTS	High Voltage/Digital Mayhem	CM #1(130) 2003 года	7.0	Стильный эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Legends: Due Saga	PS2	adventure	New World Computing	CM #2(127) 2002 года	7.0	Неплохой эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Legend of Zeal: A Link to the Past	GBA	RTS	Soft Enterprises	CM #5(134) 2003 года	6.5	Стильный эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	PC, PS2, GC	adventure/RPG	IO Interactive	CM #5(134) 2003 года	6.0	Шанс получить пособие по игровому Нитом.	
Lunar: Legend of Mana	PS2	adventure	THQ	CM #2(121) 2002 года	9.0	Шанс получить пособие по игровому Нитом.	
Med Dog McGree	PS2	adventure	WOW! Entertainment	CM #1(130) 2003 года	7.0	Одна из последних игр для DC.	
Medi Maestro!	PS2	adventure	WOW! Entertainment	CM #2(122) 2002 года	7.0	Одна из последних игр для DC.	
Mafia	PS2	3D-action	WOW! Entertainment	CM #2(123) 2002 года	8.0	Одна из последних игр для DC.	
Mario Party 4	GC	simulation	WOW! Entertainment	CM #2(124) 2002 года	7.0	Одна из последних игр для DC.	
MechWarrior 4: Mercenaries	PC	strategy	WOW! Entertainment	CM #2(125) 2002 года	7.0	Одна из последних игр для DC.	
Medieval: Total War	PC	RTS	Relic	CM #4(133) 2003 года	6.5	Стильный эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Metal Gear Solid 2: Substance	PS2	stealth action	Relic	CM #2(126) 2002 года	5.0	Стильный эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Metro Fusion	PC	action	Relic	CM #2(127) 2002 года	8.0	Реактивный эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Metroid Prime	GC	action/adventure	Relic	CM #2(128) 2002 года	8.0	Неплохой эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Microsoft Combat Flight Simulator III	PC	3D-action	Relic	CM #2(129) 2002 года	9.5	Интереснейший эпизод с интереснейшим геймплеем.	
Minority Report	PS2	simulation	Relic	CM #2(130) 2003 года	6.0	Недоблачная четверть эпизода не подходит для интереснейшего геймплея.	
Mortal Kombat: Deadly Alliance (GBA)	GBA	fighting	Midway	CM #3(132) 2003 года	7.5	Одна из последних игр для DC.	
Mortal Kombat: Advance	PS2	fighting	Midway	CM #3(133) 2003 года	7.0	Одна из последних игр для DC.	
Mortal Kombat: Total War	PS2	action	Midway	CM #4(133) 2003 года	7.5	Одна из последних игр для DC.	
Mr. Mosquito	PS2	adventure	Nintendo	CM #2(131) 2003 года	8.0	Простой эпизод с интереснейшим геймплеем.	
NASCAR Racing 2003 Season	PS2	racing	Nintendo	CM #2(131) 2003 года	7.5	Одна из последних игр для DC.	
Need for Speed: Hot Pursuit 2	PC	adventure	MicroSoft	CM #2(132) 2003 года	9.5	Лучшая игра 2002 года по мнению Страны Игр.	
New World Order	PS2	adventure	TreyArch	CM #2(133) 2003 года	9.0	Фантастично реалистичная игра о личном философии.	
NHL 2003	PS2	simulation	TreyArch	CM #2(134) 2003 года	9.5	Одна из последних игр для DC.	
Ninja Assault	PS2	action	Midway	CM #2(135) 2003 года	8.0	Одна из последних игр для DC.	
No One Lives Forever 2: A Spy in a H.A.R.M.'s Way	PC	FPS/strategic action	Midway	CM #2(136) 2003 года	9.0	Многое из интереснейших нововведений, включая RPG-элементы.	

ВСЕ ОБЗОРЫ «СИ» ЗА ПОСЛЕДНИЕ ПОЛГОДА!

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP

Приветствуя тебя, читающий журнал с последних страниц, с рубрики «ОС»! Что может быть лучше нефальшивых эмоций, переживаний, безапелляционных и бескомпромиссных мнений? Настоящие читатели – они все здесь. Отмечу, что сектор консольщиков и сектор РС-шников на этот раз ведут себя благопристойно. Всех ультрас отловили на входе. *Навеки ваш председатель клуба, великий и ужасный, Виктор Перестукин*

ное) игр и статей про них (это уже об Иванове Павле). Я думал, мне не видать этих времен. Сначала я хотел, чтобы появился «ОРМ2», но теперь согласен и на журнал о консолях вообще. Ведь о компьютерных играх пишет CGW, причем тоже от GameLand, а не от конкурирующей «организации». Ха, услышал в одной программе, что скоро должна появиться новая консоль Phantom (кажется), способная воспроизводить PS2- и Xbox-диски. Также сказали, что вроде бы это РС с эмуляторами этих приставок. Это что за дела такие? Это правда?

Лен. область, п. Мурино

Виктор Перестукин: Игровая индустрия достигла таких вершин, что пора бы уже в ней появиться не только королям, но и блаженным, и шутам. Новость о Phantom прозвучала тогда как бред сумасшедшего. А ведь может статься, что это открытие, и нас ждут большие перемены!

Виктор Перестукин: «Странниками» нас еще никто не называл. «Странгерами», «сишниками», «странными» – это всегда пожалуйста. Спасибо, Олеся, за доброе прозвище!



С УВАЖЕНИЕМ, BOMBER

Здравствуйте, многоуважаемая редакция «СИ».

Поводом для написания данного письма послужил 132 номер, а точнее «Итоги 2000». Я не совсем понимаю, зачем надо было устраивать многоплатформенные номинации. Как можно сравнивать компьютерные RPG и их младших приставочных братьев. Ведь это абсолютно разные вещи. Тем более, многие в глаза не видели ни FFX, ни Kingdom Hearts. Я не против приставок, но, как сказал один из журналистов «Game.EXE»: «Никто не может утверждать, что часок игры за компьютером может быть лучше хорошей книги. Разные вещи». Те же приставочки вряд ли поймут, чем Morrowind лучше их любимой Kingdom Hearts. Конечно, это всего лишь мое мнение, но, я думаю, его разделят многие. А теперь вопрос: планируется липорт FFX на РС?

г. Уфа.



СЕРГЕЙ ЦВЕТКОВ

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»!

Сразу хочу поблагодарить Виктора Перестукина за его веселый нрав, а заодно и всю редакцию за то, что вы есть. У меня нет РС, но есть друзья, у которых куча игр и, собственно говоря, есть персоналка. У меня есть несколько вопросов: 1. Когда выйдет (если выйдет) GTA: Vice City на РС? 2. В одном из предшествующих журналов мне попалась анкета, в которой был вопрос о втором диске для «СИ». Серьезны ли ваши намерения?

Напоследок разрешите обратиться к тем геймерам, которые считают, что в GTA3, в городе-призраке, есть вертолеты, на которых можно летать, и мотоциклы, и новое оружие, и прочее. В городепризраке ничего такого нет, как, по сути, нет и самого города. Надеюсь, со мной все согласны?

г. Владивосток

Юрий Поморцев: По поводу дисков – абсолютно серьезно. И в течение марта мы примем решение – так что есть все шансы, что очень скоро вы будете получать четыре диска в месяц вместо двух.

Кирилл Кутырев: Радуйтесь и ликуйте: GTA: Vice City на РС будет. Официальный релиз назначен на конец 2003 года.

Виктор Перестукин: Приветствуя! В GTA3 есть не город, а скорее район-призрак, и там действительно делать нечего.



NIGHTCRAWLER

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»!

Сразу хочу высказаться по письму Eternal Phoenix. Это как бальзам на душу консольщика. В кое-то веки РС-геймер жалуется на отсутствие (частич-



АНЯ

Привет, журнал «Страна Игр»!!!

Вот решила вам написать. Я читаю вас уже давно и не понимаю, почему некоторые люди жалуются на журнал? И говорят стариковское: раньше было лучше. Ведь сейчас 144 страницы плюс клетевой дизайн! Что им еще надо? Журнал – супер! Лучший в мире! Но у меня тоже есть претензия. Почему демо-диски только на РС? Ведь журнал не только про компьютер, но и про PlayStation 2. Можно и для нее делать диски. Хотя бы раз в три месяца. Но лучше чередовать: один номер РС, другой PS2.

Виктор Перестукин: Идея классная. Мы подумаем над ее реализацией.



ОЛЕСЯ КОРНИКОВА

Привет всем «странникам»!

Ну как там, на бескрайних просторах? В первую очередь большое человеческое спасибо хотела сказать вам за новую рубрику «Банзай!». Я давно мечтала о чем-нибудь таким, ведь я поклонница аниме. И отдельное спасибо А. Куперу за то, что он есть на этом разноцветном свете. У меня с ним, кстати, общие корни, в определенном смысле. Еще я хочу сказать, что я вас всех очень люблю, особенно мужественную половину. Но рекламы у вас в журнале уж очень много. Вопрос в космическое пространство: ну почему в России, если и есть аниме, то сразу хентай? Или пиратское? Или и то, и другое сразу?

И одна небольшая просьба: напечатайте мои координаты. Хотела бы переписываться с фанатами аниме и игр, с ним связанных. О себе: 16 лет, очень люблю рисовать, в том числе и героев игр. В данный момент играю в FFX на РС. (143301, в/г 19612-А, Московская область, г. Наро-Фоминск, Түрекай, «Юность», общежитие, к. 45) До свидания, «Страна Игр».

г. Наро-Фоминск



ВАЛЕНТИНА СОТНИКОВА

Привет, редакция!

Я (на вид) обычная 15-летняя девочка. А на самом деле я играю, и играю уже с семи лет. Но дело в том, что я остаюсь наедине с машиной и дисками. У нас в городе появление девочки в игровом салоне вызывает ухмылки, разговоры о FFX (довелось поиграть, у-ух) не вызывают понимания. Даже диск без удивления купить нельзя. SOS, найдитесь, друзья, хотя бы по переписке (301670, Тульская область, г. Новомосковск, ул. С. Есенина, д. 4, кв. 43)

Кирилл Кутырев: Уважаемая Валентина, вы же сами признаете тот факт, что «15-летняя девочка» не должна играть в видеоигры. Иначе бы вы не ставили акцент на фразе «а на самом деле я играю». Так чего же вы хотите от окружающих? Для меня, например, подобное зрелище тоже удивительно.

Виктор Перестукин: Не слушайте Кира. Зная современных девочек, яолосую за их увлечение приставками. Это круче, чем выйти замуж за олигарха!

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



NATA6A

Привет, очень уважаемая «Страна!» Очень уж захотелось поддержать вас всех в битве с безликой серой массой. Слишком много ИХ писем. Не дай Бог, подумаете, что они составляют весомую часть ваших читателей. А вы ведь так запросто можете перевернуть жизнь человека, изменив ход его мыслей и, как следствие, поступки. Как? Очень просто. Своими статьями. Человек, который стремится к самосовершенствованию, к познанию нового, будет рад нестандартным играм, статьям о аниме и музыке. А где еще об этом узнать? Вс это знание несет в серую толпу. Простому серому человеку о большом мире негде прочитать. Он же не купит спецлитературу. А с вашей помощью можно узнать об этом большом мире. Спасибо за «Банзай!». Я теперь по-другому смотрю эти мульты, да и вообще, можно сказать, начала смотреть впервые. Всматриваюсь и всплываюсь. Еще из-за вас пополнились ряды J-рокеров. Откуда мне было узнать о таком чуде? Это была уникальная статья. На мой взгляд, она лучшая из всех выпусков «Банзай!». Потому что у многих кардинально изменила отношение к японцам, а некоторым вообще открыла, что у них есть рок. Да такой стильный! Представляю, сколько злобных письм мы получили за эту статью. Не идите на поводу у серой толпы. Они не привыкли узнавать новое. Их это новое пугает. Нестандартно. Как бывают непохожих. Из-за страха, что есть другие. И еще совет. Или просьба – кто я такая, чтобы Вам советовать. Не печатайте ВСЕ письма так называемых девушки. Эти малолетки раньше спали свои сопли в PlayStation, а теперь переключились на вас. У некоторых читателей титульного мужского пола возникает впечатление, что геймерши – это такие плаксивые шизофреники, ревущие при заставках FF. Даже мне за эти письма как-то неудобно перед вами. Главное, чтобы их мозги встали на место. Я геймерша со стажем. Играю на PC и PS one, собираюсь купить PS2. Играю в разные игры. Когда-то из-за статей «Страны» изменила отношение к RPG на положительное. Отдельное спасибо за работу моим любимым авторам – Сергею Овчинникову, А. Куперу. В их статьях очень выдержан стиль, они всегда интересны и познавательны. Щербаков наконец перестал быть злобным троллем, каким был в PlayStation. Несите свет знаний дальше!

koteva6ka@google.ru



Кирилл Кутырев: Карл Маркс утверждал, что «Общественное мнение – единственный фактор, влияющий на человеческое сознание». Пресса как прямой ее выражатель – сильнейший инструмент воздействия на массы. Будьте уверены, что «воздействуем» мы на вас квалифицированно и позитивно.



МАКСИМ АКА
ADER

Здрасте, «Страна Игр»! Люди наиболее активны, когда считают, что их обидели, обошли и т.д., и т.п. В таких случаях они очень громкие. Они пишут гневные письма, в которыхгрозятся прекратить покупать «СИ», взорвать редакцию и много чего еще. А когда человек доволен? Такой уже редко берет в руки ручку и лист бумаги. Ему и так хорошо. Вот так и получается, что на одно нейтральное отвлеченнное письмо приходится несколько дюжин гневных реплик. И мне тоже продолжать в том же духе? Поддержать Димона и наехать на Грачева Сергея? Смешно... И глупо (особенно во втором случае). Я приставочник. И я люблю аниме. Но срваться на подобный «обмен любезностями» – это заявить: «Я глупый ограниченный человек, не видящий дальше своего носа и неспособный к конструктивному диалогу. Я не противник PC игр. Даже наоборот. И еще я понимаю – Грачев попал на ваши страницы в качестве примера крайней нетерпимости. Поэтому бросим эту неблагодарную тему и поговорим о Вас. Вы у нас единственные! Иначе и не скажешь. У вас нет аналогов. И мы Вас за это все очень любим, «СИ»! Так и хочется закричать: не слушайте этих *%\$&%\$*&! Сколько у нас журналов для PC? А Вы одни. И если Вас не станет... Останется только повеситься. Поэтому желаем Вам становиться лучше, толще (в станицах) и прекраснее (особенно девушкам)! А два номера в месяц – это прекрасно! Я уже не могу читать ежемесячные журналы! Поэтому так держать! А вашим читателям надо пожелать чаще отрываться от монитора и выходить гулять на свежем воздухе. Говорят, это полезно! С наилучшими пожеланиями! Ваш постоянный читатель.

aderportal@mtu-net.ru

Виктор Перстукин: Приветствуя! Вот оно – письмо постоянного читателя. Сразу видно: терпим, образован, предан «СИ». Равнение на Максима!

ВНИМАНИЕ!!!

ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА

СТРАНА ИГР

Открылась подписка на второе полугодие во всех отделениях связи России



ПОДПИСКА ПРОИЗВОДИТСЯ ПО КАТАЛОГУ "ПРЕССА РОССИИ"

"Страна игр" + CD
Индекс - 86167

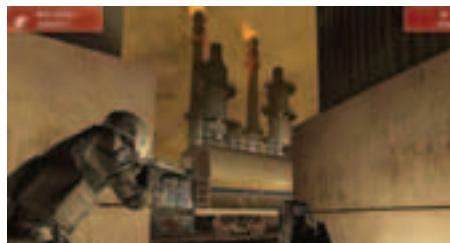
(game)land

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Rainbow Six: Raven Shield

Третья ступень развития сериала Rainbow Six. Снова в ваших руках подразделение по борьбе с терроризмом, а вместе с ним и судьба всего мира. Одна играбельная миссия с несколькими уровнями сложности.



AMP II

Демо-версия нового движка от компании 4D Rulers (создатели игры Gore). Учтите, что движок работает только с видеокартами GeForce 3 и выше; MX-модели не поддерживаются.

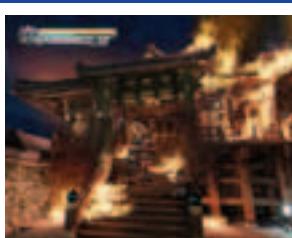


ПАТЧИ:

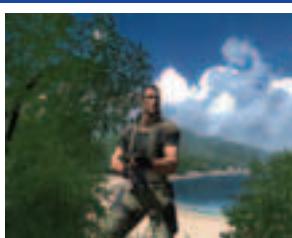
- Battlefield 1942
- C&C: Generals
- Medal of Honor: Spearhead
- NOLF 2
- Заклятие

ВИДЕО:

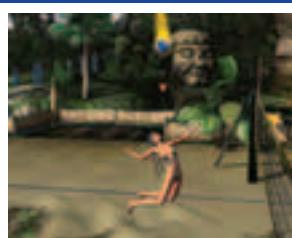
Onimusha 3



Far Cry



Outlaw Volleyball: Spike or Die



А ТАКЖЕ: BlowOut, Clock Tower 3, CSI: Crime Scene Investigation, NBA Street Vol. 2, P.N. 03, Virtua Fighter 4: Evolution, Kill Bill, видео к рубрике «Банзай!»

БОНУСЫ:

- Half-Life – Test Your Skill Mod Queen Chronicles
- Red Alert 2 – Skirmish Power Pack
- TES 3: Tribunal Black – Queen Chronicles
- UT2003 – Overload
- Флэш-игры
- Файлы к рубрике «Киберспорт»

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм



Галерея рубрики «Банзай!»



Скриншоты к играм



МУЗЫКА:

Избранные треки из
Freelancer

СОФТ:

SeaFight Pro

Отвлекитесь от заумных и навороченных игрушек – вспомните детство! Рекомендуем «Морской бой» на поле 15x15 с очень продвинутыми правилами.

MTSBalance

Must have для абонентов МТС–Москва. Утилита с заданной периодичностью запрашивает информацию о лицевом счете через систему Интернет–Службы Сервиса Абонента (ИССА). Программа экономно использует сетевой трафик – за один запрос баланса скачивается около 50 Кбайт информации.

DetectiveStory

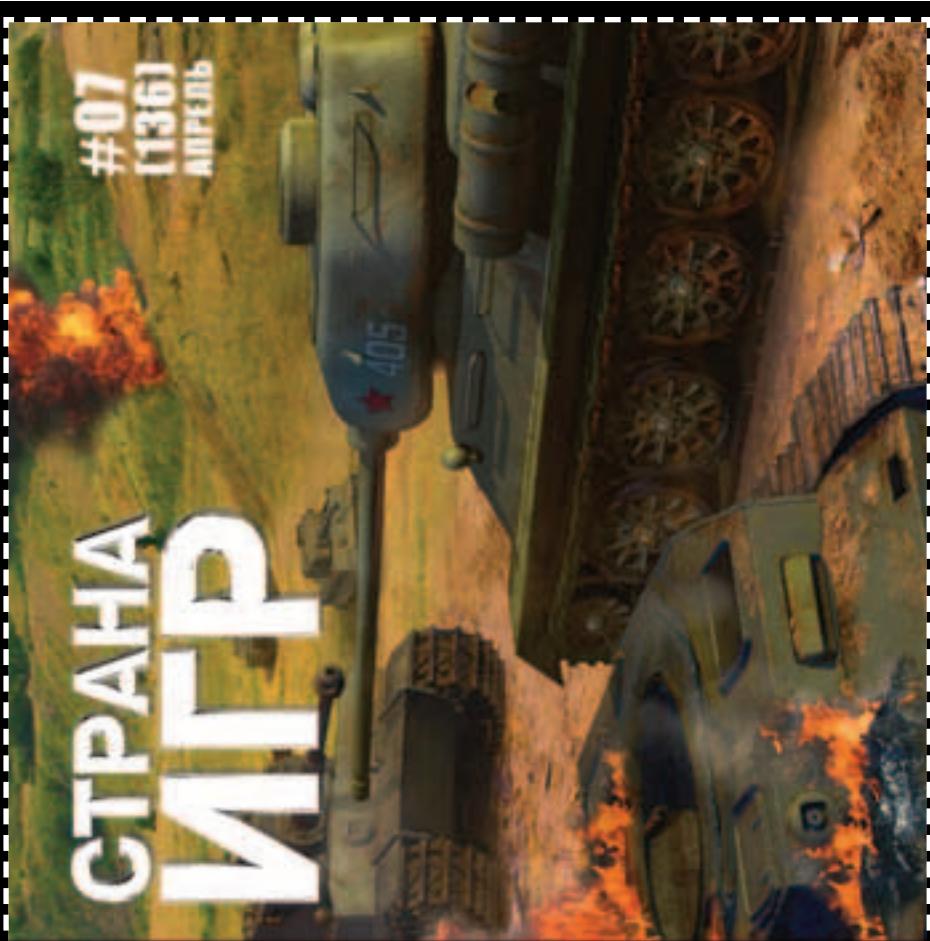
Новая отечественная разработка – утилита для взлома игр, создания «трейнеров», save'ов и так далее. По удобству работы DetectiveStory превосходит многие подобные программы (ArtMoney, GameCheater), к тому же интерфейс полностью на русском языке. И хотя по обилию функций утилиты уступает грандам (Magic Trainer Creator), но, по словам разработчика Александра Мисловского, в скором времени это будет исправлено.

а также: MTSDetail, Voice Manager, Tom Reader, HighViewer, BookReader, ClearTXT, BookView, AVP Lite, exBK GL Edition, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander.

МОД НОМЕРА:

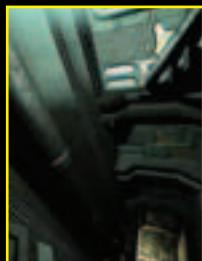
Max Payne – Kung Fu 3.0

Эта модификация по праву считается лучшим файтинг-модом для Max Payne. Помимо появления возможности драться, использовать комбо, тренироваться в специальном зале, также улучшена работа камеры и другие аспекты игры.



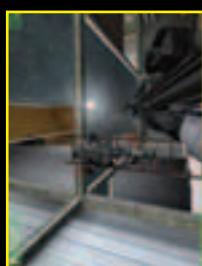
AMP II

Демо-версия нового движка от компании 4D Rulers (создатели игры Gore). Учитывая, что движок работает только с видеокартами GeForce 3 и выше, MX-модели не поддерживаются.



Rainbow Six: Raven

Третья ступень развития сериала Rainbow Six. Снова в ваших руках подразделение по борьбе с терроризмом, а вместе с ним и судьба всего мира. Одна играбельная миссия с несколькими уровнями сложности.





TM RADIO ULTRA

GAINWARD

W W W . G A I N W A R D . R U

POWERPACK! ULTRA/1000 PLUS “GOLDEN SAMPLE”



ATLANTIC



COMPUTERS

(095) 240-240-1
WWW.ATLANTIC.RU

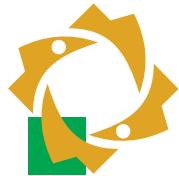
Info@atlantic.ru (реклама)
opt@atlantic.ru (адм)



Где купить: <http://www.gainward.ru/buy.html>



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

SAMSUNG

SyncMaster

НОВЫЙ СТИЛЬ цифровой эры

товар сертифицирован



возможность
крепления
на стену



регулировка
высоты
и наклона
экрана

TFT мониторы Samsung SyncMaster серии 152/172

- уникальный супертонкий дизайн корпуса
- все разъемы расположены на подставке
- двойной видеовход (152T/172T)
- исключительное качество изображения
- динамики встроенные в подставку (опционально)
- соответствие самым строгим стандартам безопасности



Информация о магазинах и компаниях в которых можно приобрести мониторы
находится на www.samsungelectronics.ru в разделе "Где купить".
Информационный центр Samsung Electronics : +7 (095) 937-79-79.

The forge of an Empire...



PRAETORIANS

Eidos
INTERNACTIVE

СТРАНА ИГР
STUDIO

Praetorians™ © Pyro Studios 2002. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Praetorians is a Trademark of Pyro Studios.

СТРАНА
ИГР



SQUARESOFT®

FINAL FANTASY ORIGINS